MAD MOVIES PRÉSENTE

23 PAGES DE BD INÉDITES CONAN

COMIC BOX

08 43 OCT/NOV 2006

BADGAD CAFÉ
Irak/USA le conflit vu des comics

BATMAN, WONDER WOMAN, SUPERMAN

CRISES EN SÉRIES

TRAHISONS ENTRE (SUPERS) AMIS ?

SPÉCIAL INTERVIEWS

ALAN MOORE, PHIL JIMENEZ, CARMINE INFANTINO, RYAN SOOK, MARK BROOKS, CHARLIE HUSTON, MARC GUGGENHEIM, RICK VEITCH, NIKO HENRICHON,...

Custom Publications France

M 07155 - 8 - F: 6,50 € - RD

Belgique : 7,20 €

EUX SEULS FONT PARTIE DE LA LIGUE

HEROS
DE LA LIGUE DES JUSTICIERS

REJOINS LA LIGUE EN NOVEMBRE

JUSTICELEAGUEHEROES.COM

Disponible sur le système de loisir interactif PlayStation®2 et le système PSP (PlayStation®Portable)

12 www.pegi.info

developed by snowblind studios

PlayStation 2 PSP NINTENDO DS. GAME BOY ADVANCE eidos

JUSTICE LEAGUE HEROES Software © 2006 Warner Bros. Entertainment Inc. All other elements © 2006 DC Comics. SNOWBLIND STUDIOS is a registered trademark of Snowblind Studios, Inc. EIDOS and the EIDOS LOGO are trademarks of Eidos Interactive, Ltd. "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2006 Nintendo. TM, © And the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

DC LOGO, JUSTICE LEAGUE HEROES and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WB GAMES LOGO: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s06)

ÉDITORIAL

"SEX FRANK ? NO, THANK YOU !"

■ J'adore cette réplique. C'est un plaisir coupable, je le sais. Mais un plaisir quand même. Pour les (fort nombreux) qui n'auraient rien compris à la private joke, sachez que ce dialogue est extrait de la cultissime et kitschissime série Police Squad, créée par les ZAZ (les trois allumés qui ont commis la série des Y-a-t-il... avec Leslie Nielsen). Mais quel rapport avec Comic Box ? À vrai dire, aucun, si ce n'est que c'est une manière d'introduire de manière placide un des temps forts du numéro, une interview fleuve avec Alan Moore. Peu de créateurs de comics méritent d'avoir leurs têtes imprimées en pleine page dans les magazines de comics. Mais Alan Moore est unique. Un semi-mythe vivant entretenant savament son image de "hippie" culte. Adulé par certains, méprisé par d'autres (moins nombreux il est vrai), Moore a une vraie "gueule" et une écriture hors du commun. On lui doit certains chefs-d'œuvres des comics contemporains tels que Watchmen, V for Vendetta ou la Ligue des Gentlemen Extraordinaires. Aussi, lorsqu'il accepte de vous accorder un entretien, vous ne vous faites pas prier. Son actualité ? Lost Girls. Une libre réinterprétation de classiques de la littérature enfantine (Peter Pan, Alice au pays des merveilles, le Magicien d'Oz), vue sous un angle libertin. Alan Moore, en libertaire convaincu, a livré là un plaidoyer pour l'érotisme. Alors que tout un pan des comics se fait plus prude (davantage dans l'idée de ne froisser personne que par conviction conservatrice), il fallait oser.

Quand Mark Brooks (à découvrir p87) imagine la fameuse scène de la Pieta version mutante et diablement sexuée...

■ Par un curieux effet de miroir, l'autre interview fleuve de ce numéro met à l'honneur une des dernières légendes vivantes des comics, Carmine Infantino. Malgré son âge avancé, l'artiste n'a rien perdu de sa verve lorsqu'il s'agit d'égratigner quelques grands noms de l'industrie (comme Bob Kane, le créateur de Batman). Infantino, à l'inverse de Moore, regrette l'évolution des comics vers un public d'adultes. Il n'aime pas l'inclusion de la violence et du sexe. Son analyse n'en est pas moins détonante. Garanti 100 % anti-langue de bois !

■ Par Crom ! Il aurait eu 100 ans cette année. Robert E. Howard, le créateur de Conan, n'aurait sans doute jamais imaginé le phénomène que deviendrait son barbare Cimérien. Comic Box se devait de célébrer l'événement avec deux aventures inédites.

■ Il y a quelques années, le mot à la mode était "la convergence". Ça existe aussi dans les comics ! DBPro et Marvel viennent de le prouver en scellant un accord (cf. détails p. 28) qui permet aux deux compagnies de mutualiser leurs connaissances. Le petit poucet apporte son expertise du réseau des librairies (sur lequel Marvel est moins bien armé), ainsi que son portefeuille de romanciers. Des auteurs désormais décomplexés de voir apparaître leurs noms sur des BD et des livres au même rayon. Sommes-nous à l'aube d'une nouvelle ère ?

Bonne lecture à tous et rendez-vous au Festival BD de Valenciennes, pour ceux qui viendront (les 4 et 5 novembre). La CB Team y sera présente au grand complet.

Fabrice Sapolsky

NB : Nous avons appris le décès, à la fin de l'été, de Vincent Nasello alias "Old School" sur le Net, fidèle lecteur de Comic Box. Fan de vieilles BD (entre autres Conan), d'où le surnom de ce doyen et pilier de la communauté du site France-Comics... Toutes nos condoléances à ses proches.

CREDITS COUVERTURE : BATMAN, SUPERMAN, WONDER WOMAN ™ & © DC COMICS, Inc. All Rights Reserved. Used with Permission. CREDITS INTERIEURS : Tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés.

COMIC BOX

Vol. 2 • NUMÉRO 8 (43) • OCTOBRE/NOVEMBRE 2006 • www.comicbox.com

Rédaction : FULL FX, 29 Blvd Edgar Quinet 75014 Paris Tel. : 01 43 20 43 01 - Fax : 01 43 20 29 86
Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky (fsapolsky@comicbox.com). **Rédacteur en Chef Adjoint :** Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com).
Secrétaire de Rédaction : Perrine Rosset (perrine@fullfx.biz).
Ont participé à ce numéro : Antoine Maurel (amaurel@comicbox.com), Lise Benkemoun, Izod, Zemo (zemo@comicbox.com), Pierre Bisson, Raphaëlle Raux-Moreau.
Spirit of the PAO : Izod, Phong-Vu, Dorothée Bougeant, Jennifer Brial.
Couverture originale : Phil Jimenez et Jean-Marie Minguez.

Remerciements : Alex Segura, Jeff Suter, Jim McCann, Johanna Audiffred [^_^] , Thierry Mornet, Sebastien Dallain, Matteo Losso, Walter DeMarchi, Fred Manzano, Marco Lupoi, Franck Blas, Lisa Kwon, Chris Staros, Lance Kreiter & Riko Frohnmayer.

Éditeur : CUSTOM PUBLISHING FRANCE, 6, rue Rodier, 75009 Paris - Tél. : 01 44 635 635 - Fax : 01 44 635 634
Directeur des rédactions : Gérard Cohen
Impression : Léonce Deprez Z.I. 62620 Ruitz. Reassort : X-Media Conseil, Vanessa Bugeïa (04 96 11 27 11).
Abonnements: DIP/Comic Box, 18 à 24 quai de la Marne 75164 Paris Cedex 19 Tél. : 01 44 84 85 29
Publicité : Denis Velardocchio - Tel : 01 44 635 633
Commission paritaire : en cours - ISSN : N° 1288-6351 - Dépôt légal à parution.
Directeur de la publication : Benjamin Cohen - **Éditeur : Custom Publishing France** SAS au capital de 40 000 euros - RCS Paris : B 394 412 928. **Principal actionnaire :** Fairway sarl. **Imprimé en France/Printed in France.**

SOMMAIRE

© 2006 DC Comics, Inc.

ALAN MOORE ET SES FILLES PERDUES

06 EN DIRECT DE... FRANCE
Dernier arrivé parmi les artistes français qui se lancent dans les comics, Phil Briones a l'œil du Tigre... Et le reste du félin, puisqu'il débute chez Marvel avec **White Tiger**. Il nous dit tout...

08 ENTRETIEN AVEC ALAN MOORE
Père, entre autres, de **V For Vendetta** et des **Watchmen**, l'auteur anglais vient de lancer **Lost Girls**, un gros pavé axé érotisme. Ou comment le sexe dans les comics vole parfois bien plus haut qu'en-dessous de la ceinture.

14 CRISES D'AMITIÉ
Wonder Woman, Superman et Batman sont à la tête de tous les événements majeurs de DC. Avant **Infinite Crisis**, passage en revue d'une relation à trois qui ne coule pas autant de source qu'on pourrait le croire.

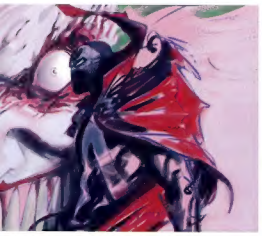
18 PLEIN FEUX SUR... CAPTAIN BRITAIN
Le plus british des héros Marvel est revenu sur le devant de la scène ces derniers mois. Ça tombe bien, il fête ce mois-ci son trentième anniversaire. Redécouvrons-le ensemble...

20 ENTRETIEN AVEC PHIL JIMENEZ
Scénariste du **Retour de Donna Troy**, dessinateur d'**Infinite Crisis**, Phil Jimenez est un auteur complet qui aime faire fourmiller ses pages de détails et de personnages. L'artiste même nécessaire pour illustrer une grande saga cosmique... DC ne s'en est pas privé !

24 BAGDAD CAFÉ
Le monde des comics s'intéresse au déploiement de l'armée américaine au Moyen-Orient. Les lions sont lâchés ! Mission de reconnaissance avec Niko Henrichon (**Pride of Baghdad**) et Rick Veitch (**Army@Love**).

28 LE NOUVEAU VASSAL DE MARVEL
Les Dabel Brothers, vous connaissez ? Ce petit éditeur vient d'être recruté par Marvel pour prendre en charge, entre autres, ses projets de BD venues du monde littéraire. Les Dabel nous dit comment ça marche.

30 RENCONTRE AVEC MARC GUGGENHEIM
Quand il n'écrit pas les **Experts : Miami**, ce scénariste retrouve son premier amour : les comics. Son répertoire va de **Wolverine** à **Blade**, en passant par **le Punisher**. C'est sûr, ça va saigner !



PAWN/BATMAN : EN TRAVAUX

BAGDAD CAFE : LE CONFLIT DANS LES COMICS

L'ATTAQUE DES CLONES : VU ET REVU

LEXICOMICS

Comic-book : « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !!!) désigne la bande dessinée américaine.
Creator owned : Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.
Crossover : Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.
Fill-in : Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.
Golden-Silver Age : Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).
Mainstream : Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».
One shot : Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.
Ongoing : Se dit de séries régulières, à priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.
Relaunch : Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.
Rough : Esquisses ou crayonnés.
Sidekick : Jeune équipier d'un super héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)
Spin-off : Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).
Story-arc : Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.
Storytelling : Narration, mise en scène.
Tie-in: événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

34 LE HÉROS OUBLIÉ
Superman n'a pas attendu de conclure avec Loïs Lane pour avoir un rejeton. Batman, célibataire endurci, a lui aussi un fils caché. Et forcément, les deux rejetons sont amis... Mais que sont devenus les Super-Fils ?

36 ENTRETIEN AVEC RYAN SOOK
Il vient de relancer **X-Factor** et a dessiné les courbes de Zatanna selon les souhaits de Grant Morrison. Ce maître des ambiances noires nous donne les clefs de son univers.

40 BANDE DESSINÉE : CONAN
La Cimmérie, à cette époque de l'année, ça fleure bon l'odeur du sang. Sabrer, trancher... Mais un seul est toujours du bon côté du glaive : Conan le Barbare !

64 ENTRETIEN AVEC CHARLIE HUSTON
Il vient de revitaliser **Moon Knight** aux USA et paraît promis à une belle carrière dans les comics. Un scénariste pas franchement dans la lune et dont la vie est un roman...

68 SPAWN/BATMAN, LE MAKING-OF
Dans quelques mois, le héros de Todd McFarlane rencontre à nouveau le justicier de Gotham. Greg Capullo nous ouvre son carton à dessin. Aperçu exclusif de ses croquis préparatoires !

72 L'ATTAQUE DES CLONES
L'air de famille entre Superman et Sentry, vous aviez remarqué. Mais connaissez-vous Woman Wonder, la sœur idiote de Wonder Woman ? Ou le Hulk de DC ? La Justice League de Marvel ? Entre hommages, clins d'oeil et règlements de compte... Un ramassis de cloneries !

76 INTERVIEW CARRIÈRE : ENTRETIEN AVEC CARMINE INFANTINO
Co-créateur de Flash, de Batgirl, rénovateur de Batman, ex-éditeur en chef de DC dans la période charnière des années 60, illustrateur de Star Wars... Carmine Infantino a des tonnes de choses à raconter. Tant mieux, on a les oreilles grandes ouvertes !

82 PLANCHES CONTACT : CARLO PAGULAYAN
Après Elektra, Emma Frost et New X-Men : Academy X, Carlo Pagulayan révolutionne le monde de Hulk. Tour de style de cet illustrateur...

LE JOURNAL DU FAN

DANS CET ESPACE, VOUS TROUVEREZ TOUT CE QU'IL FAUT POUR : VOIR, LIRE, COMPRENDRE, SURFER, ACHETER ET S'INFORMER SUR LES DERNIÈRES TENDANCES EN MATIÈRE DE COMICS.

86 L'ACTU CINÉ-DVD
Pas de grosse sortie ciné axée comics ces temps-ci. Ça tombe bien, autant rester chez soi pour faire face à l'arrivée massive de DVD comme **V For Vendetta** ou **MirrorMask**...

87 CONTRÔLE D'IDENTITÉ
Un coup d'**Araña** par-ci, un annuel d'**Ultimate Spider-Man** par là, Mark Brooks est un dessinateur discret jouant souvent les renforts chez Marvel, mais dont on sait peu de choses finalement. Lacune comblée !

88 CULT CORNER
L'actu des goodies avec un avant-goût de ce qui vous attend pour 2007.

89 PLACE NET
Les gens motivés par les comics, on aime ! Quand en plus, ils sont assez militants pour clamer leur passion sur Internet, on adore ! Petite revue de sites web à l'attention de ceux qui voudraient partager leurs centres d'intérêt.

90 MATCH DE BOX
De lecteurs, devenez écrivains... de courrier ! Vous répondre, c'est le job d'Izod et Zemo qui comptent donc sur vous pour justifier leur fonction. Allez, écrivez, écrivez !!!

92 GUIDE DE LECTURE
Saudade, le Wolverine made in France, mène la danse ce mois-ci, accompagné d'un arrivage de nouveautés aussi riche en kiosques qu'en librairies...

94 DERNIÈRES NOUVELLES
Les derniers potins du monde des comics.

98 DR PSYCHO
Quand quelqu'un est viré, on dit qu'il prend la porte. Dans les comics, c'est pareil, sauf que ça prend des airs de porte du paradis. Mieux vaut, cependant, ne jamais les franchir. Malheur au super-héros qui s'y laisserait prendre !

UN TIGRE DANS LE MOTEUR

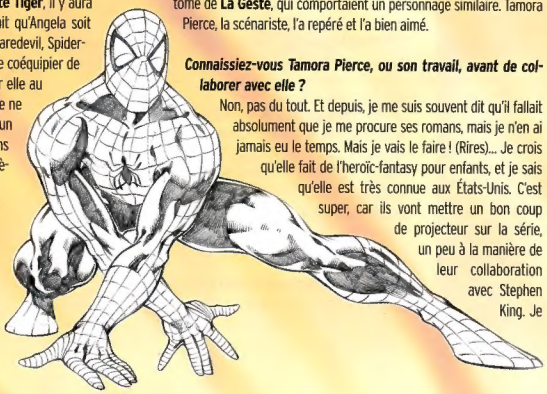
NON, OLIVIER COIPEL N'EST PAS LE SEUL FRENCHIE À DESSINER POUR LES AMÉRICAINS ! DÈS NOVEMBRE, LES LECTEURS DE VO AURONT LE PLAISIR D'ADMIRER LE TRAVAIL DE PHIL BRIONES, DONT VOUS CONNAISSEZ PEUT-ÊTRE LA GESTE DES CHEVALIERS DRAGONS (ÉD. SOLEIL, 4 TOMES PARUS), SUR LA MINI-SÉRIE WHITE TIGER. ANCIEN ANIMATEUR CHEZ DISNEY, IL NOUS DIT TOUT SUR CE « RETOUR EN TERRE PROMISE », LES COULISSES DE CE PREMIER TRAVAIL MARVELLIEN ET SES PERSPECTIVES D'AVENIR !

Que pouvez-vous nous dire de cette mini-série White Tiger ?

Eh bien, tout d'abord, il y aura six épisodes et ça commencera en novembre. Ce sera une histoire de règlements de compte, en droite ligne du story-arc de **Daredevil**, « **L'Âge d'Or** » (**Daredevil Tome 11, 100% Marvel**). C'est vraiment la suite directe, à tel point que dans le premier épisode de **White Tiger**, il y aura de nombreux flash-backs sur la relation avec Daredevil, le fait qu'Angela soit maintenant en possession de l'amulette, etc. On va retrouver Daredevil, Spider-Man, Luke cage, Iron Fist et Sano, le chef Yakuza qui avait tué le coéquipier de l'héroïne, et dont elle veut se venger. On en apprendra plus sur elle au fur et à mesure. Mais je viens tout juste de finir l'épisode 2, et je ne suis donc pas au courant de tout ! (Rires). Il y aura également un personnage dont je n'ai pas le droit de parler, qui est apparu dans les Daredevil et Spider-Man des années 70, et qui est ici complètement revampé...

Et comment avez-vous atterri sur ce projet ?

Après avoir fini le tome 4 de **La Geste des Chevaliers Dragons**, j'avais un creux dans mon planning. Ça faisait longtemps que je voulais faire un dossier pour Marvel Comics, et j'ai senti que c'était le bon moment. Après, j'ai eu de la chance : Olivier Jalabert (NDLR : le responsable d'Album Comics, également coordinateur éditorial pour Panini), qui allait aux États-Unis la semaine suivante, m'a proposé de montrer mon book à l'éditorial. À partir de là, tout s'est fait très vite : ils ont bien aimé mon travail et m'ont voulu. Il a été question que je fasse **Marvel Knights 4** (mais la série s'est arrêtée entre-temps), ou **Spider-Man**. **White Tiger** arrivait et ils avaient vu mes planches du dernier tome de **La Geste**, qui comportaient un personnage similaire. Tamora Pierce, la scénariste, l'a repéré et l'a bien aimé.



Connaissiez-vous Tamora Pierce, ou son travail, avant de collaborer avec elle ?

Non, pas du tout. Et depuis, je me suis souvent dit qu'il fallait absolument que je me procure ses romans, mais je n'en ai jamais eu le temps. Mais je vais le faire ! (Rires)... Je crois qu'elle fait de l'heroïc-fantasy pour enfants, et je sais qu'elle est très connue aux États-Unis. C'est super, car ils vont mettre un bon coup de projecteur sur la série, un peu à la manière de leur collaboration avec Stephen King. Je

vais en profiter, car là-bas je suis un parfait inconnu !

Est-ce à dire que cette mini-série n'est pas une simple parenthèse dans votre carrière ?
Non, ce n'est vraiment pas un coup pour le fun ! Depuis que je suis tout petit, je veux bosser pour les américains, et Marvel en particulier. J'ai déjà travaillé avec Disney et je voulais retourner là-bas ! Là, c'est le boulot qui va me permettre d'en décrocher d'autres. Mais ma carrière sera désormais double, puisque dans les interstices de mes travaux comics, je continuerai le franco-belge !

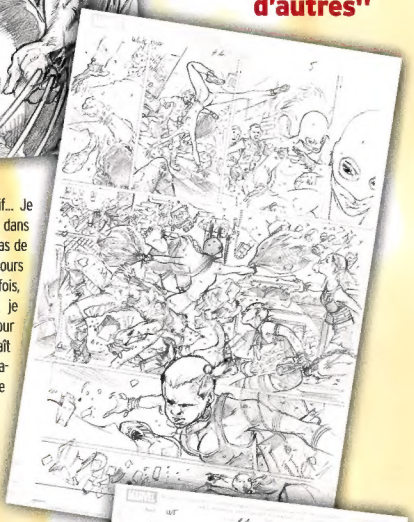
Avez-vous déjà parlé de la suite avec Marvel ? Vous verriez-vous faire une série régulière ?
J'aimerais bien, mais aujourd'hui, il n'y a plus de véritable « ongoing ». Il y a surtout des story-arcs. En ce qui concerne mon futur, ils ont déjà des idées me concernant, mais je n'en saurai rien avant décembre. **White Tiger** doit déjà paraître. Les propositions d'autres éditeurs chez Marvel viendront après la parution d'un ou deux épisodes. Faire un épisode, c'est jouable, en enchaîner plusieurs vous fait vraiment rentrer dans la réalité du travail de dessinateur de comics. Ce n'est plus qu'un doux rêve et parfois, c'est épuisant. Mais tout va dans le bon sens. Je suis très supporté.

Et, concernant le travail à proprement parler, vous accoutumez-vous au fonctionnement à l'américaine ?
Oui, très bien. J'ai un encreur, Don Hillsman (il a œuvré aux côtés de Jim Cheung sur **Scion**), et c'était très déstabilisant au début, même si j'ai eu la chance de le choisir. Il fait un très beau travail. Chez Marvel, ils pensaient qu'en tant qu'artiste européen, je voudrais encrer moi-même mes planches, ce que j'ai fait sur les deux premières. Mais, personnellement, j'ai l'habitude de faire un crayonné rapide puis d'achever mes dessins à l'encrage. Or, mon éditeur et Tamora souhaitaient des crayonnés très poussés. Du coup, j'avais l'impression de refaire deux fois le même boulot. Et puis ça mettait vraiment trop de pression sur les délais de rendus. Sinon, je n'ai pas de soucis de "deadline". Le premier épisode de **White Tiger** fait 32 pages et je l'ai fait en cinq semaines.

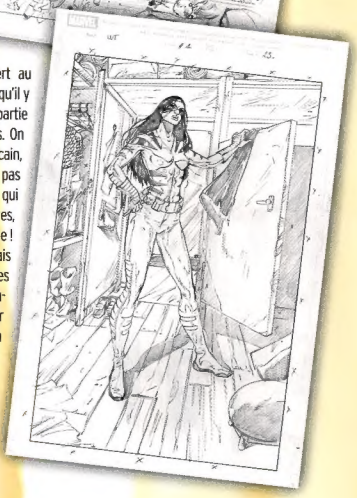
Et ça ne vous dérange pas de ne pas faire vos propres couvertures (NDLR : qui seront assurées par David Mack) ?
Non, j'accepte bien les règles du jeu. Mack est connu, moi pas ! Et puis ses couvertures sont particulières et vont bien ressortir en librairie. Comme c'est pour **White Tiger**, il a opté pour beaucoup de blanc, ce qui tranche nettement. Je n'y vois donc que des avantages. Mais j'aimerais bien, en revanche, faire des couvertures pour d'autres ou des variantes pour l'édition française...

Vous avez dit un jour que « La BD se doit d'être multiculturelle ». Aujourd'hui, vous qui venez du franco-belge, faites du comic, un genre à la narration bien particulière. Pensez-vous toujours qu'une « BD globale » est possible ?
Oui ! À la fin du deuxième épisode, j'ai déjà mélangé plein de choses. Je sais qu'ils aiment mes cadrages et ma sensibilité française. Qu'est-ce que ça veut dire ? Je n'en sais rien ! Peut-être mon trait est-il moins agressif... Je mets un peu plus de profondeur dans les plans... Mais ça ne m'empêche pas de conserver la dynamique que j'ai toujours affectionné dans les comics. Parfois, lorsque ça me semble approprié, je regarde même du côté du manga pour certaines mises en scène. Ça me paraît important d'avoir beaucoup d'inspirations différentes afin de ne pas me répéter...

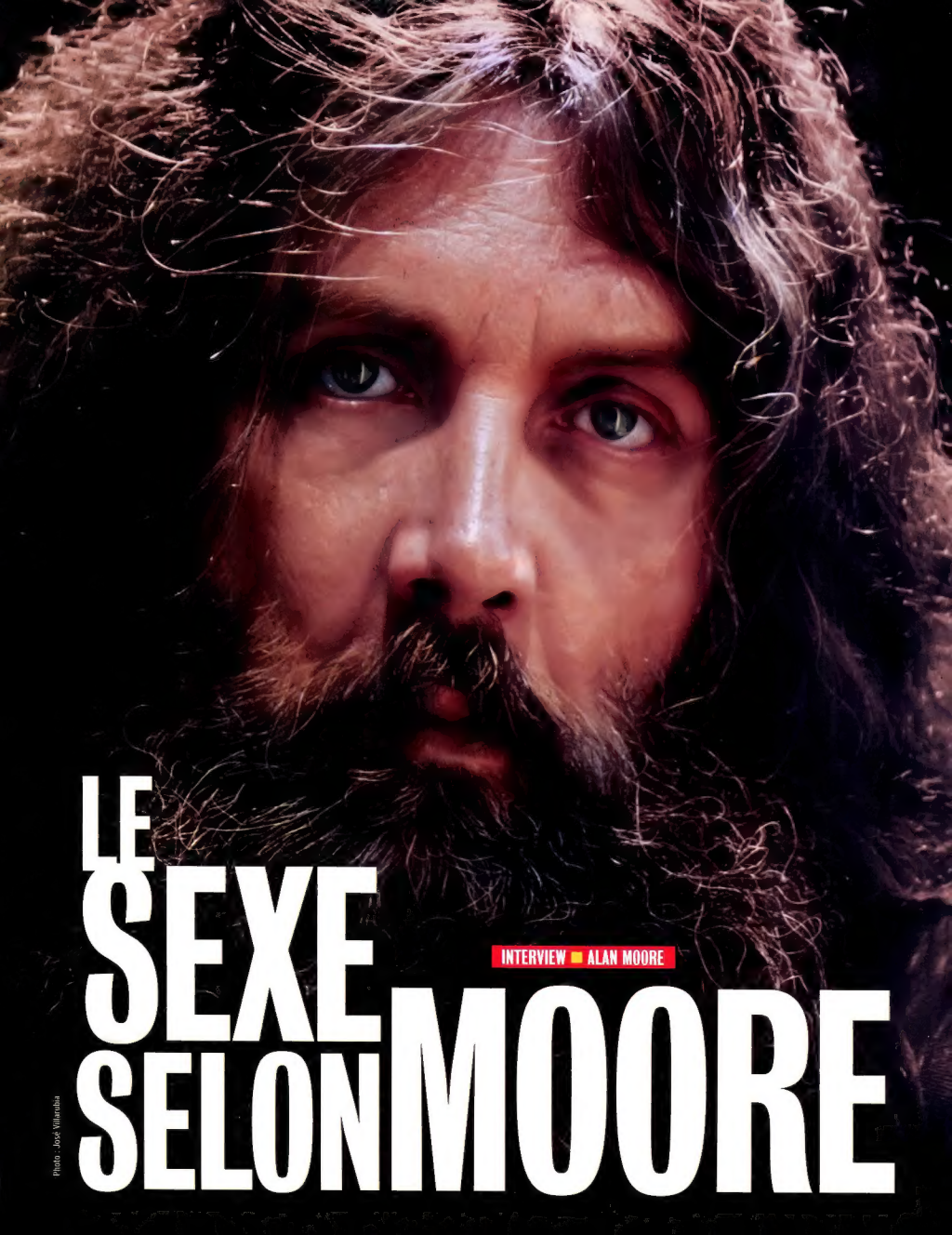
"Depuis que je suis tout petit, je veux bosser pour les américains, et Marvel en particulier. J'ai déjà travaillé avec Disney et je voulais retourner là-bas ! Là, c'est le boulot qui va me permettre d'en décrocher d'autres"



Entre Richard Isanove, Olivier Coipel, Stéphane Peru et maintenant vous, on dirait qu'on assiste à l'émergence d'une véritable French Connexion !
Marvel a toujours souhaité être assez ouvert au niveau des artistes. Ça me paraît plutôt normal qu'il y ait de plus en plus de français, car nous faisons partie d'une génération qui a grandi avec les comics. On sait que si l'on veut toucher un lectorat américain, il faut d'abord toucher leur marché. Ce n'est pas de la science-fiction, ils en parlent déjà ici ! Ce qui les intéresse, c'est avant tout leurs personnages, mais il y aura de plus en plus de franco-belge ! Pour l'instant, les collaborations sont isolées, mais ça va déboucher sur plein de choses, avec des auteurs connus : Wendling a déjà fait des couvertures pour **X-Men : Fairy Tales**, il va y avoir le **Wolverine : Saudade** de Buchet et Morvan (NDLR : cf. **Comic Box #4** pour plus de détails). Beaucoup de choses se mettent en place et je crois vraiment que d'ici à 2007, nous allons en voir les fruits !



Propos recueillis par Antoine Maurel



INTERVIEW ■ ALAN MOORE

LE SEXE SELON MOORE

Photo : José Villarubia

ON NE PRÉSENTE PLUS ALAN MOORE ET CE, DEPUIS DES ANNÉES DÉJÀ. SCÉNARISTE DE GÉNIE, CRÉATEUR DU CONCEPT MODERNE DE « GRAPHIC NOVEL » AVEC WATCHMEN OU V FOR VENDETTA, C'EST TOUJOURS UN PLAISIR D'ENTENDRE SES RÉPONSES PHILOSOPHIQUES ! À L'HEURE DU SUCCÈS DE LOST GIRLS (20 000 EXEMPLAIRES VENDUS AUX USA POUR UN LIVRE À 75 $, ET UN TROISIÈME TIRAGE PRÉVU POUR LA FIN DE L'ANNÉE), UNE ŒUVRE PORNOGRAPHIQUE QUE MOORE A MIS SEIZE ANS À FINIR AVEC MELINDA GEBBIE, LA PAROLE EST AU MESSIE DE NORTHAMPTON...

REPÈRES

› Base d'opération :
Northampton, Grande Bretagne

› Ses séries phares :
- Captain Britain
- V For Vendetta
- Marvel Man (Miracle Man)
- Swamp Thing
- Watchmen
- From Hell
- Supreme
- League Of Extraordinary Gentlemen
- ABC Comics (Promethea, Tom Strong...)
- Lost Girls

Lost Girls est sorti cet été aux USA. Il s'agit d'une rencontre érotique entre Alice (du Pays des Merveilles), Dorothy (du Magicien d'Oz) et Wendy (de Peter Pan). D'où vous est venue l'idée ?

Je crois que ça remonte au début de ma carrière ! Je travaillais sur **Swamp Thing** ou **Watchmen**, et à chaque fois que ça me semblait approprié, j'essayais de donner un caractère sexuel aux personnages, parce que c'était intéressant du point de vue des personnalités, d'abord, et parce que cela fait partie de l'être humain, tout simplement. Et quand on parle de super-héros ou de monstres des marais, cela a aussi l'avantage de les rendre plus crédibles ! J'ai donc fait, à l'époque, quelques comics autour du sexe ou de la sexualité, notamment un épisode **Swamp Thing** assez psychédélique, mais profondément érotique... Je suppose qu'au fur et à mesure, cela a mûri dans mon esprit, et je me suis posé la question de savoir s'il était possible de construire un projet ambitieux en termes narratif entièrement axé autour du sexe, sans pour autant avoir besoin de monstres des marais ou de super-héros... Sachant que ce ne sont pas les deux catégories qui viennent spontanément à l'esprit des gens quand on parle de sexe...

Pas sûr non plus qu'ils pensent spontanément à Alice au pays des merveilles...

C'est vrai ! Mais ils pensent à des êtres réels qui n'ont ni pouvoirs ni costumes, et Alice, elle au moins, rentre dans cette catégorie ! En tout cas, je me suis dit que si des dizaines de comics étaient entièrement basés sur la violence, il était possible d'en faire un entièrement basé sur le sexe ! Mais je n'avais que quelques vagues idées. Par exemple, celle de partir d'une réinterprétation de Peter Pan, car Sigmund Freud explique clairement que les rêves où l'on se voit voler, sont directement liés à des fantasmes sexuels, et que, comme chacun sait, il y a un certain nombre de rêves de vol dans Peter Pan... J'ai donc gardé ça en tête et, dans les années 90, on m'a proposé de participer à un magazine regroupant des comics érotiques. Finalement, il n'a jamais vu le jour, mais je devais y faire une histoire de 8 pages. Étant donné que je ne suis que scénariste, il me fallait quelqu'un pour dessiner cette histoire...

Et c'est là que vous avez rencontré Melinda Gebbie ?

Oui et non. J'étais déjà fan du travail de Melinda depuis un certain temps. On s'était rencontré dans des séances de dédicaces, et l'on s'était dit notre admiration mutuelle pour le travail de l'un et l'autre, mais pas plus que ça. C'est là que mon ami Neil Gaiman m'a confié que Melinda travaillait justement à Londres à cette époque, et que si j'étais d'accord, il lui donnerait mon numéro de téléphone pour que nous puissions discuter de l'éventualité de travailler ensemble pour ce magazine en préparation. D'ailleurs, je ne savais pas qu'elle aussi avait été contactée pour participer à ce magazine. Bref, elle m'a contacté, et durant trois week-ends de suite, elle est venue chez moi pour que nous échangions nos idées avant qu'elle ne reparte travailler à Londres. Jusqu'ici, nous confrontions uniquement nos points de vue sur la pornographie ou la littérature érotique : ce qu'elle doit être ou ne pas être, etc. Après quelques semaines, nous cherchions encore un vecteur qui véhicule nos idées de la meilleure manière qui soit, quand Melinda déclare qu'un de ses travaux préférés est une histoire avec trois femmes pour héroïnes, et qu'elle aimerait bien voir de nouveau trois femmes fortes comme personnages principaux. C'est là que mon idée de Peter Pan a resurgi, et qu'on s'est demandé : si l'une des femmes était Wendy de Peter Pan... qui seraient les autres ? Et presque immédiatement, la réponse a fusé : Alice et Dorothy ! Et là, en un éclair, on a réalisé que ça tenait parfaitement la route ! Vous avez dit que les gens ne pensent pas « sexe » quand on parle de personnages comme Alice au pays des merveilles, et vous avez raison, mais peut-être qu'ils le devraient...

Pourquoi ?

Parce que dans les histoires de ces trois personnages, il y a un grand nombre de métaphores qui ont directement rapport au sexe ! La plupart d'entre nous commence à envisager le sexe, au moins émotionnellement, au stade de l'enfance. Et nos premières expériences, même si elles ne sont pas toujours satisfaisantes, se font à ce moment-là. Ce n'est pas un hasard si dans nos sociétés, les premières véritables expériences sexuelles ou même les premières pensées sexuelles, marquent la fin de l'enfance... Nous ne comprenons pas bien nous-mêmes nos comportements à ce stade. En tout cas, exposer tout cela à travers le prisme de trois héroïnes de l'enfance nous a semblé fort bien approprié. Sans compter le fait que cela pouvait aussi être amusant et baroque ! À tel point, d'ailleurs, qu'on a tenu seize ans avant de travailler activement sur ce projet afin qu'il voie le jour !

C'était donc la première fois que vous utilisiez des personnages de littérature dans vos œuvres. Une chose que vous avez continué à faire, notamment dans La Ligue des Gentlemen Extraordinaires. Sauf que cette fois, pour Lost girls, vous avez de gros soucis avec l'orphelinat propriétaire des droits de Peter Pan et qui vous interdit de publier le livre en Angleterre et même en Europe avant 2008...

En effet, et c'est une mauvaise surprise, je dois bien l'avouer. Mais d'un autre côté, s'il faut attendre dix-huit mois pour avoir un

EDDIE? WHAT THE HELL ARE YOU DOING HERE? YOU WERE SUPPOSED TO BE MINDING THE GRANDKIDS...
AUGH! I DIDN'T EXPECT TO SEE YOU AWAKENED SO SOON!
C'MON, BABY, I KNOW WHAT YOU NEED! YOU GOTTA HAVE SOME FUN! LET'S GET WASTED AND GET DIRTY! LIKE THIS, HUH?
EDDIE, NO...
SURE, NO SPOILER, I'LL...
SPOILER? WHAT?
AAK
EDDIE?
AHUUUGHH
GUHH
DO YOU LOVE ME?
OH, EDDIE...
GULLY? WHERE'S KEEPSIE YOU?
MOLOCH'S SOLAR
GHUUGHH

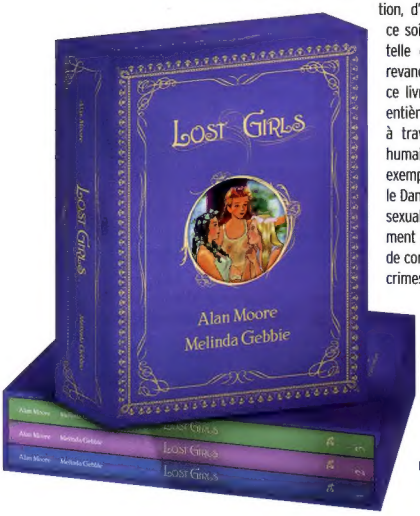
lancement à la hauteur de nos espérances en Angleterre et ailleurs, nous attendrons ! Vous pensez bien qu'au bout de seize ans, nous ne sommes plus à dix-huit mois près ! Et puis, être la cause d'un procès qui va coûter beaucoup d'argent à un orphelinat, étant par définition une entreprise charitable, et qui dépend des dons pour aider les enfants, n'est franchement pas une bonne idée. Mais nous croyons tout de même que l'orphelinat, qui préparerait dit-on une version de Peter Pan avec une Wendy adulte, n'a pas voulu supporter la concurrence et a trouvé commode de prendre ombrage de notre livre... Mais comme je vous le disais, nous attendrons...

Pourquoi ne pas avoir choisi parmi vos trois héroïnes, Irène Adler, la compagne de Sherlock Holmes ?

C'est vrai que j'y ai pensé, mais plutôt pour **La Ligue des Gentlemen Extraordinaires**, car je l'aime beaucoup ! Elle fait partie des rares héroïnes féminines imposantes de cette époque. Mais j'ai pensé dès le départ que la référence à Sherlock Holmes, comme à Dracula, allait écraser tout le reste et je ne le voulais pas. J'ai imaginé Mina Harker dégoûtée de son ancien mari, et j'ai trouvé qu'elle avait plus de force de caractère qu'Irène. Mais ça ne veut pas dire que je n'utiliserai pas Irène dans un épisode futur de **La Ligue**... J'ai encore plein de personnages brillants comme ça à ma disposition !

Revenons à Lost girls, vous revendiquez le terme de pornographie pour cette œuvre. Mais on pourrait vous opposer que l'industrie de la pornographie est suffisamment florissante, avec ou sans Lost Girls... Qu'aviez-vous besoin de l'aider à gagner encore plus d'argent ! S'agissait-il en fait pour vous de faire un pied-de-nez au retour de l'ordre moral ?

Je n'ai effectivement aucun intérêt, ni d'ailleurs aucune intention, d'aider en quelque manière que ce soit l'industrie de la pornographie telle qu'elle existe aujourd'hui ! En revanche, nous avons l'ambition avec ce livre, Melinda et moi, de redéfinir entièrement le terme pornographie à travers les relations entre êtres humains qu'il désigne. Prenez par exemple des pays comme la Hollande, le Danemark ou même l'Espagne où la sexualité est vécue de manière totalement ouverte et naturelle... force est de constater qu'il y a là-bas moins de crimes sexuels envers des enfants que par chez nous ! Et ce n'est pas parce que la pornographie y est plus ou moins présente chez eux que chez nous, mais la relation qu'ils entretiennent avec le sexe est moins teintée de honte et de culpabilité, elle ne s'exprime donc pas de la même manière.



Qu'entendez-vous par « chez nous » exactement ?

J'entends l'Angleterre, les USA, et je présume la France ainsi que le reste de la « vieille Europe ». Des pays où nous sommes bombardés par une certaine imagerie sexuelle, que ce soit dans des clips comme ceux de Britney Spears ou ailleurs. À force, il est logique que les gens, stimulés par cette imagerie, cherchent un moyen d'exprimer leurs pulsions. Et comme la pornographie est à la portée de tous, c'est vers elle qu'ils se tournent. L'ennui, c'est qu'à cet instant, lorsqu'ils s'adonnent à la pornographie, beaucoup vont se sentir honteux, embarrassés, concevoir même un immense dégoût d'eux-mêmes, persuadés d'être sur la mauvaise pente... Un peu comme un rat de laboratoire à qui l'on enverrait un stimulus (image érotique), mais qui, au moment d'appuyer sur le levier de la pornographie pour assouvir ce besoin créé de toute pièce, recevrait en réponse un gros choc électrique (à savoir la honte et le dégoût de soi). Avouez qu'il y aurait de quoi devenir fou ! Eh bien, c'est ce qui se passe pour plein de gens, à mon avis ! Pas étonnant que certains adoptent alors des comportements extrêmes et condamnables, alors qu'au départ, ils n'avaient que des fantasmes inoffensifs... Il faut bien avouer que dans des pays comme la Hollande ou le Danemark, la pornographie fonctionne comme une soupape de sécurité. Les gens évacuent la pression sexuelle sans faire de mal à personne ! Au contraire, dans nos pays, la pression monte jusqu'à ce qu'elle explose, parfois de manière atroce... C'est là que nous nous sommes dits que produire une œuvre pornographique ne tombant pas dans la caricature, n'étant ni moche ni mauvaise dans tous les sens du terme, mais au contraire ayant du sens et de la beauté, pourrait changer la donne et améliorer la santé mentale et physique de la plupart des individus !

Vous comptiez donc redéfinir la pornographie pour que la vie des gens soit meilleure, c'est bien ça ?

Oui ! Dans un premier temps, il s'agissait de faire disparaître la connexion inévitable entre pornographie et honte, puis de permettre à la pornographie de devenir un forum, une arène de discussion ouverte à tous, ce qui aurait sans doute comme résultat de montrer qu'en termes de pensée sexuelle, tout le monde est à peu près à égalité.

Grande ambition !

Oui ! Vous comprenez mieux pourquoi cela a pris seize ans ! C'était une ambition grandiose, ridicule même ! Et nous nous en sommes aperçus au fur et à mesure que nous travaillions sur le livre... Mais ce n'est pas pour autant que nous l'avons abandonnée ! Au contraire, nous avons réfléchi et décidé d'ajouter un message sérieux dans **Lost girls**. Un background qui contraste avec la légèreté des ébats sexuels de nos héroïnes et qui ne peut qu'en accentuer le côté charmant et naturel. Le complot autour de l'assassinat de l'Archiduc François-Ferdinand et le début de la première Guerre Mondiale nous a paru comme étant la période parfaite pour placer notre intrigue.

D'un certain point de vue, le fait que Lost Girls sorte seulement en 2006 (ou 2008 en Europe), ne lui donne pas encore plus de sens que si c'était sorti dans les années 90 ?

Si ! Et c'est drôle, car bien entendu nous ne pouvions pas prévoir quand exactement **Lost girls** allait sortir, tant que le livre n'était pas terminé. Sans compter que nous avons exténué quatre éditeurs (pas de notre fait, ce sont les hauts et les bas de l'industrie qui les ont tués), avant d'en trouver un qui publie effectivement **Lost girls** ! Mais en tout cas, c'est vrai que ç'aurait sans doute été moins intéressant si **Lost girls** était sorti sous l'administration Clinton, plus

libérale que celle d'aujourd'hui et inscrite dans une paix mondiale plus affirmée... Je ne me souviens pas d'avoir vu une présidence américaine plus répressive et plus anti-libérale que celle de Bush ! Et pourtant, je me souviens de Johnson et de Nixon... Mais George W. Bush et ses néo-conservateurs ont pratiquement enterré l'Amérique... On se croirait dans une théocratie médiévale... Sans compter le fait que la guerre est désormais partout ! Et qu'à part l'espoir de Bush et de ses amis que l'Apocalypse arrive bientôt et que Jésus-Christ vienne tous nous sauver, personne n'a vraiment de solutions pour arrêter ça. Le contraste qui règne dans **Lost girls** entre un côté concernant l'art, l'imagination, le plaisir, la sexualité, l'amour et de l'autre côté, la noirceur de la guerre qui vous saute aux yeux, vous engage alors à regarder en face le monde d'aujourd'hui... La guerre est la fin et la négation de l'imagination, ne sert à rien d'autre qu'à détruire des pays, des cultures et des œuvres artistiques. Si l'on prend le cas de l'Irak, cette guerre n'aura réussi qu'à détruire des sites majestueux, des musées et des œuvres qui appartenaient au patrimoine de l'humanité depuis Babylone...

Sans compter les pertes humaines, bien entendu...

Bien sûr ! On ne réalise pas à quel point les jeunes qui meurent dans les guerres auraient pu devenir de grands poètes, de grands artistes, ou tout simplement des gens extraordinaires. La guerre efface la possibilité de ce monde-là, et c'est ce que nous avons essayé de montrer avec le plus d'acuité possible dans **Lost girls**. Nous, les humains, avons plusieurs choix de vie, alors cessons d'agir comme des singes. Je reprendrais une phrase célèbre, mais toujours tristement d'actualité : "Faites l'amour, pas la guerre !"

Top Shelf est votre nouveau label américain, publiant non seulement Lost Girls, mais aussi vos futurs projets comme les prochains épisodes de la Ligue des Gentlemen Extraordinaires. Pourquoi eux plus qu'un autre ?

Pour de nombreuses raisons ! À commencer par la personnalité de Chris Staros, le directeur, que je connais depuis quelques années maintenant, et même plus encore puisqu'avant il avait des cheveux ! C'est Eddie Campbell qui me l'avait présenté, et je dois dire que je m'étais moi-même étonné qu'un homme comme lui existe encore à notre époque, tant il est gentleman, au sens old school du terme ! Il a manifesté une telle envie de publier **Lost Girls**, malgré le risque et le travail que ça demandait à une petite compagnie comme la sienne, et il s'est tellement investi dans le projet, ne reculant devant aucune de nos demandes, y compris les plus extravagantes, qu'il mérite amplement le succès du livre aujourd'hui et même plus encore. On lui a imposé des standards de production très élevés, plus un étui en tissu, on voulait même parfumer l'ouvrage, et à chaque fois il a dit oui ! C'est un éditeur de rêve, et à tous les points de vue. Il est brillant, il travaille avec des gens très doués, notamment pour le lettrage... et ils ont tous donné le meilleur d'eux-mêmes pour ce projet. En dehors de ça, je ne veux plus RIEN avoir à faire avec les gens de grosses compagnies comme DC ou Marvel. Je déteste l'industrie des comics telle qu'elle est aujourd'hui, esclave d'Hollywood, entièrement tournée vers le fait de fournir des franchises au cinéma, et prête à jeter des tonnes de personnages à la poubelle s'ils ne semblent pas suffisamment vendeurs. Cette industrie a volé de pauvres auteurs et vit encore sur ces vols : Superman, Wonder Woman, Batman, les 4 Fantastiques, les X-Men, Hulk et j'en passe... Je hais ce milieu tel qu'il est devenu, mais heureusement, j'adore toujours les comics comme médium et je continue de penser qu'on peut y faire passer des choses incroyables.

Sachant vos problèmes passés avec des gens comme DC ou Marvel, comment se fait-il que vous ne disposiez que des droits de la Ligue, et que le reste des héros d'ABC soient restés la propriété de DC ?

Quand je suis allé chez DC, déjà à l'époque, ils savaient que je n'avais pas très envie de travailler pour eux, et que je trouvais le système du studio (aussi appelé « work for hire » : un dessinateur est employé par la firme, tout ce qu'il dessine appartient à la firme), profondément injuste. Ils m'ont donc proposé un contrat que j'ai estimé intéressant : quand **Watchmen** ne serait plus réimprimé, les droits reviendraient aux auteurs. Sachant qu'à l'époque, aucun comic-book n'était réimprimé plus de six mois, cela semblait honnête. Tant et si bien que j'ai appelé mon ami David Lloyd pour lui proposer de faire la même chose avec **V for Vendetta** ! Puis les deux séries ont été d'énormes succès et nous nous sommes rendus compte assez vite que nous nous étions fait avoir... Nous sommes donc allés voir DC en toute bonne foi, pour leur demander de nous laisser récupérer nos droits, mais bien entendu, ils ont dit non... Et jusqu'à aujourd'hui, ils font bien attention à réimprimer constamment **Watchmen** et **V for Vendetta** afin que nous ne puissions rien faire...

Vous êtes donc parti ailleurs peu après...

Oui, j'ai terminé les projets dans lesquels j'étais engagé, puis m'en suis allé, sans regrets, bosser sur des choses comme **From Hell** et **Voice of Fire** ! Mais de leur côté, ils continuaient de vouloir à ce que je travaille pour eux ! Principalement lorsqu'ils ont réalisé qu'il n'y avait finalement pas tellement d'auteurs au monde capables de transformer les comics en une véritable forme de pop culture... Bref, c'est devenu une de leurs obsessions de me récupérer ! Quand j'étais chez Awesome, par exemple, avec des artistes comme Chris Sprouse ou Rick Veitch, ils ont même proposé de racheter la compagnie juste pour récupérer mes travaux ! Comme j'ai dit non, ils ont laissé tomber le projet ! Et Awesome a déposé le bilan... Je me suis donc mis en quête d'une nouvelle «maison» pour mes artistes, et c'est là que j'ai contacté Jim Lee. Il m'a proposé deux types de contrats : un en «creator owned» où nous touchions assez peu d'argent mais nous gardions les droits des personnages, et un autre où nous étions bien payés, mais sans contrôle sur nos persos. Parce que Jim Lee est un type bien et que j'ai d'abord pensé à mes auteurs, j'ai choisi la deuxième solution, sauf pour **La Ligue**... Et c'est là que DC a racheté Wildstorm ! Je me suis donc retrouvé à travailler pour eux contre mon gré ! Ou je tenais ma parole et j'abandonnais mes auteurs, ou je me taisais en pensant d'abord aux gens que j'avais entraîné avec moi dans cette aventure, et c'est ce que j'ai fait... Au début, bien sûr, DC a juré qu'il n'interférerait aucunement dans mes séries. Mais rapidement, cela aussi a changé ! On a dû mettre à la poubelle un épisode entier de **La Ligue** (le **#5**) parce que je m'y moquais de Marvel (NDLR : cet épisode contenait une authentique vieille publicité pour une poire à douche vaginale Marvel !) ! Après, on a eu des ennuis parce qu'on citait le Pape et d'autres choses encore toutes aussi ridicules (sur **Tomorrow Stories #8**, les références à L. Ron Hubbard, leader de la Scientologie, firent peur à DC qui refusa de publier l'histoire pour ne pas risquer un procès). Leur comportement a vraiment été étrange... Ils voulaient à tout prix me garder, mais ils m'empoisonnaient sans arrêt la vie ! Un jour, j'ai vraiment réalisé qu'il n'y avait aucun futur possible à cette

Ci-dessus : après avoir échappé à un rachat de DC quand il faisait Supreme chez Awesome, Alan Moore s'en est allé chez Wildstorm, explorant des thèmes régulièrement érotiques (ici Promethea et Jonni Future). Ça n'a pas empêché d'être rattrapé...

relation. Je pense que je peux dire aujourd'hui que j'ai fait plus pour les comics qu'ils n'ont jamais fait pour moi... Avec un peu plus d'intelligence et d'humanité, je serais resté... C'est donc sans complexes que je suis aujourd'hui débarrassé d'eux !

Votre brouille avec les gros éditeurs américains est connue depuis longtemps. Mais vous et quelques auteurs anglais comme Neil Gaiman, Grant Morrison ou Mark Millar, détenez les clés d'une bonne partie du marché des comics, et une audience internationale. Ça ne vous a jamais effleuré l'esprit de vous réunir pour faire votre truc à vous, une sorte de label ou de syndicat ?

Non... D'ailleurs, je n'ai jamais senti une immense solidarité entre auteurs, même si j'apprécie le travail de nombre d'entre eux. Mais je pense que la création d'une telle entreprise prend beaucoup de temps. Du temps que je consacre aujourd'hui à l'écriture ! Dans les années 80, j'ai testé l'auto-publication, cela a été un cauchemar et la compagnie a déposé le bilan... Je n'ai pas de problème avec le fait d'avoir un éditeur comme Top Shelf qui gagne de l'argent en publiant mes séries. Nous avons un deal généreux, notre collaboration est optimale et les gens qui travaillent dans cette compagnie sont bien traités, tout va pour le mieux ! Sans compter que le succès même de **Lost Girls** prouve qu'on n'a pas besoin de supporter la tyrannie des grosses compagnies pour toucher le public. C'est une excellente surprise !

Ci-dessous : Cobweb (ABC), collaboration d'Alan Moore et Melinda Gebbie, en attendant la finalisation de Lost Girls (ci-dessus).

Est-ce qu'avec toutes ces mésaventures, vous arrivez à garder une certaine fraîcheur, à ne pas devenir cynique ? Vous arrive-t-il encore de lire de la BD en tant que simple lecteur ?

Pour être honnête, non, je n'en lis plus beaucoup... Et comme je ne vais plus dans les conventions depuis un petit moment maintenant, je ne suis pas très à la page de ce point de vue-là... Actuellement, de toute façon, je n'ai pas une minute à moi. Je travaille sur mon prochain roman qui s'appellera **"Jérusalem"**, et se déroulera dans la ville du même nom. C'est l'un des travaux les plus ambitieux dans lequel je me sois lancé de toute ma vie ! D'ailleurs, j'ai retenu la leçon de **Lost girls**, je ne signe rien avec personne jusqu'à ce que le bouquin soit terminé ! Comme ça, je n'ai pas de pression, pas d'avis d'éditeur qui me pollue, personne qui relit ce que j'écris... je fais ce que je veux ! Et par ailleurs, j'ai beaucoup à faire avec le troisième volume de **La Ligue**. On pense faire trois fois 72 pages, je viens de voir ça avec Kevin (O' Neill), ça va être énorme !

Pouvez-vous nous en parler un peu plus ?

La première partie va se dérouler dans les années 1910, la seconde aux alentours de 1968 et la troisième aujourd'hui, vers 2008. Chaque épisode de 72 pages racontera une histoire complète, il n'y aura pas de cliffhanger à la fin pour maintenir le lecteur en haleine, mais, en même temps, quand vous aurez lu les trois, vous comprendrez qu'il s'agissait bien d'une seule et même histoire. Kevin est en train de finir les dessins noirs et blancs du premier et il est très chaud ! Comme il est mon premier lecteur, je fais toujours très attention à ses réactions, je suis donc ravi ! On ne se presse pas, je ne vais pas vous donner une date de sortie pour que l'on me reproche ensuite d'être en retard... D'autant que dans dix ans, la seule chose qui comptera c'est que ces épisodes soient vraiment bien. Personne ne se souviendra de leur date de sortie... Il faut comprendre que désormais, je travaille pour le futur...

Justement, des œuvres comme Watchmen ou V For Vendetta ayant marqué des milliers de lecteurs, n'est-ce pas parfois gênant pour vous, en tant qu'auteur, au sens où leur poids peut faire de l'ombre à vos nouvelles œuvres ?

Si... Très tôt d'ailleurs, j'ai réalisé que l'important n'était pas le succès ou l'échec de mes œuvres, mais l'opinion que j'ai sur elles. Cela ne veut pas dire que je me moque du succès ou que ça ne me fasse pas plaisir, mais ce n'est pas ça qui me fera avancer. Quand j'ai fini **Watchmen**, j'avais à peine 30 ans, je me suis dit tout de suite qu'il fallait que je fasse encore mieux, sinon ma carrière se serait arrêté là ! J'ai donc mis la barre un peu plus haut... Je pars toujours de quelque chose que je n'ai pas fait et qui me semble impossible, c'est ça la bonne direction pour moi ! Dans **Tomorrow Stories** par exemple, on a fait des expériences incroyables ! C'est ça qui me fait avancer, si je me cantonne à des choses que je sais faire, où est l'intérêt ? J'aurais pu par exemple parodier des histoires de super-héros pendant des lustres après **Watchmen**, mais ça ne m'intéressait pas, ce n'est pas un défi pour moi et ce n'est même pas excitant pour mon public, je laisse ça à d'autres... Je fais souvent le parallèle avec les peintres japonais qui se préparent mentalement pendant des heures avant de tracer un trait au pinceau qui va durer dix secondes. Sans la préparation, ce trait n'est pas du tout le même. Pour moi, c'est la même chose, c'est l'excitation du projet, le vœu d'écrire une ligne qui vaille le coup, qui me pousse. Je sais bien quand une case va tirer des rires ou des larmes à ceux qui la liront, d'ailleurs, c'est quand cet effet s'applique à moi que je sais que je suis dans la bonne voie. Il faut sentir son travail, c'est ça le plus important.

Propos recueillis par Lise Benkemoun

(1) En 1987, Peter Pan et Wendy sont tombés dans le domaine public et c'est seulement l'effet d'une directive européenne sur les droits d'auteurs, instaurée depuis, qui a eu pour effet mécanique de prolonger les pouvoirs de l'ayant droit de Peter Pan (le Great Ormond Street Hospital), jusqu'en 2007. Aujourd'hui, cet état de fait bloque toute sortie européenne jusqu'en 2008.

POUR S'ABONNER OU COMMANDER DES ANCIENS

COMIC BOX

...CERTAINS SONT PRÊTS À TOUT CASSER !

30% D'ÉCONOMIE SOIT 27 € AU LIEU DE 39 €

© DC Comics

BON DE COMMANDE (à découper ou à photocopier)

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à **DIP/COMIC BOX**, 18/24 quai de la Marne, 75164 Paris Cedex 19 (tél : 01 44 84 85 29)

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX et je choisis l'offre avec 30% de réduction, soit 6 numéros pour 27 €
☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX et à MAD MOVIES et je choisis l'offre groupée avec 35% de réduction, soit 17 numéros pour 57,50 €**
☐ Oui, j'habite les DOM-TOM ou l'étranger et je m'abonne à COMIC BOX, soit 6 numéros pour 35 €
☐ Je souhaite commander MAD MOVIES HS SPECIAL COMICS en ___ exemplaire(s) à 9,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #11 en ___ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #12 en ___ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #13 en ___ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #14 en ___ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #15 (couv. Watchmen) en ___ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #15 (couv. Aspen) en ___ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #16 en ___ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*
☐ Je souhaite commander COMIC BOX #17 en ___ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*

* PORT COMPRIS. OFFRE VALABLE EN FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT. DOM-TOM ÉTRANGER : 11,50 € (MAD MOVIES HS), 9,50 € (COMIC BOX #11-15) ** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT JUSQU'AU 30/09/2006

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____

PAYS _____

Je règle mon abonnement :
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de CPF/COMIC BOX
☐ par carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration |_|_|_|_|
Notez ci-contre les 3 derniers chiffres du numéro inscrits au dos de votre carte, près de la signature |_|_|_|

Date et signature obligatoires

CB

Conformément à la loi informatique et libertés d... 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici ☐

CRISES D'AMITIÉ

DANS LE BON, LA BRUTE ET LE TRUAND, IL Y A CE DUEL FINAL OÙ LES TROIS PROTAGONISTES S'AFFRONTENT, CHACUN AVEC SES MOTIVATIONS. BATMAN, WONDER WOMAN ET SUPERMAN, LES AMIS D'HIER, SONT UN PEU DANS LA MÊME SITUATION À L'AUBE D'INFINITY CRISIS : PRÊTS À SE SAUTER À LA GORGE. ÉTAT DES LIEUX.

À l'issue du Projet Omac, les trois têtes d'affiches de DC ont perdu de leur prestige. Batman a financé la création d'une véritable machine à tuer (au sens littéral), un satellite qui s'est retourné contre son créateur, et tue maintenant autant de super-héros qu'il le peut. Wonder Woman a tué un ennemi (Maxwell Lord), et la scène a été largement diffusée, faisant d'elle une fuyarde recherchée pour meurtre. À côté de ses deux amis, Superman passerait presque pour innocent. "Presque", car même si l'intention n'y est pas, il s'est quand même révélé une nouvelle fois un danger potentiel en manquant de tuer Batman, parce qu'il était manipulé. Alors que s'ouvre Infinite Crisis (publiée d'ici à quelques semaines chez Panini), la « trinité » de DC est maintenant morcelée, éparpillée. Rajoutez à ça que depuis Identity Crisis, il est clairement établi que ces trois leaders emblématiques se sont fait rouler dans la farine par leur coéquipiers (qui ont lavé le cerveau à des criminels pendant des années sans rien leur demander), que même hors crossover, Superman n'en est pas à sa première tentative pour tuer Batman (sous l'influence de Poison Ivy, dans les épisodes de Loeb & Lee), que Wonder Woman elle-même n'a pas hésité à affronter Superman épée à la main (épisodes de Azarello & Lee), et vous comprendrez alors que le trio amical le plus central de DC a du plomb dans l'aile ! Tant mieux, d'ailleurs, car cette triplette a trop souvent été l'arbre cachant la forêt, à savoir des personnages secondaires peinant à se développer dans leur ombre. D'autant que le triumvirat n'a sans doute pas la légitimité qu'on lui prête en général...

THANKS, PAL! YOU GAVE ME A GIFT THAT I'LL REMEMBER FOR THE REST OF MY LIFE!
AND YOU GAV ME A SCAR I'LL REMEMB FOREVER! NOW WANT YOU TO JOIN ME IN BAT-CA

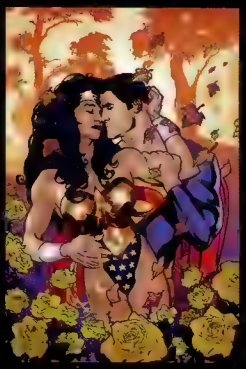
TROP SNOBS POUR LE RESTE DE L'UNIVERS ?

Au premier abord, il serait facile de se convaincre que l'univers DC s'est construit autour de trois figures de proues que sont Superman, Batman et Wonder Woman. Pourtant, c'est faux. Quand on reprend l'historique de la firme dans les premières décennies, on se rend bien compte que le succès de Superman, en 1938, a eu une influence commerciale et éditoriale. Mais en termes d'univers partagé, il n'était pas un carrefour imposé. Les raisons sont diverses. D'une part, l'éditeur semblait ne pas vouloir surexposer ses héros phares. D'autre part, Superman et Batman faisaient partie de ces héros ayant des créateurs très « identifiés » comme Jerry Siegel ou Bob Kane. Wonder Woman, quant à elle, était une femme. En 1941, trente ans avant la libération de la femme, être une héroïne ne signifiait pas la même chose qu'aujourd'hui. Voilà pourquoi ces trois-là, bien qu'étant des locomotives de ventes, ne se mélangeaient pas tellement avec leurs petits camarades (les premières versions de Flash, Hawkman, etc.). Tout au plus, Wonder Woman était membre de la Justice Society of America, mais ses collègues la consultaient bien peu quant aux

décisions à prendre : elle n'était que la secrétaire de l'équipe, après tout ! Batman et Superman feront une ou deux apparitions en tant que membres honoraires, mais s'impliqueront peu dans le groupe. De fait, ils ne prennent part qu'à une seule mission (**All-Star Comics #36**, 1947). Ironiquement, la plus grosse partie de leurs carrières dans la JSA est posthume au Golden Age. On pourrait donc argumenter que durant les vingt premières années, l'univers DC ne s'est pas construit grâce à Superman, Batman et Wonder Woman, mais en "DÉPIT" de ces trois-là, trop occupés par ailleurs avec leurs statuts de stars pour avoir des liens réels avec leurs collègues... Ou pire, même entre eux. Superman et Batman ne se fréquentaient que de manière très exceptionnelle et n'étaient pas spécialement amis. Et aucun des deux ne lorgnait sur Wonder Woman. En fait, les licenciés de DC étaient plus intéressés que l'éditeur, par l'éventualité d'un meeting Superman/Batman. C'est donc dans les feuilletons radio des années 40 que les deux justiciers se croisent. Dans les comics, ils resteront des années sans avoir de liens ou ressentir la moindre amitié...

AMITIÉ À RETARDEMENT

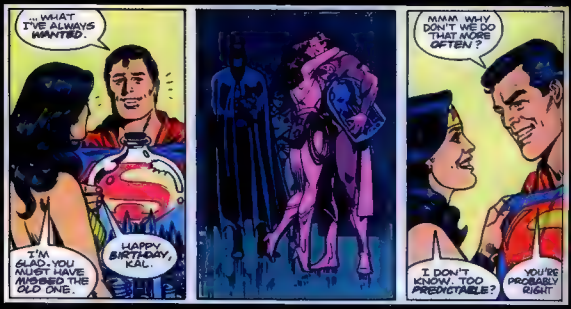
C'est seulement dans les années 50 qu'un rapprochement s'opère. Dans **Superman #76** (mai 1952), DC craque : Superman et Batman se rencontrent vraiment (en dehors de la JSA) pour la première fois. On notera quand même qu'il a fallu treize ans (Batman ayant été créé en 1939), pour que l'événement ait lieu ! Et pourtant, l'éditeur semble encore hésiter à ce que ses deux principaux héros se fréquentent. Le début d'une amitié régulière n'intervient que deux ans plus tard, et encore, par la force des choses : Batman et Superman font partie des héros apparaissant régulièrement (mais dans des aventures séparées), dans le magazine World's Finest. Ses ventes commençant à baisser un peu, DC décide de diminuer sa pagination mais rechigne à retirer l'une des deux têtes d'affiches. Une solution est trouvée : fusionner les deux aventures séparées de Batman et Superman en une seule où ils combattront le crime ensemble. La nouvelle formule démarre dans **World's Finest #71** (1954) et continuera ainsi près de trente ans, jusqu'à la fin de la revue. Superman et Batman passent alors d'un stade où ils ne se connaissaient pas à celui d'amis proches, se rencontrant au moins une fois par mois. Superman, Batman (flanqué de son fidèle Robin) forment à partir de ce moment-là une doublette indivisible. Ils le disent d'ailleurs régulièrement : ils se considèrent officiellement partenaires dans la lutte contre le crime. Et ce, de manière exclusive : plusieurs épisodes de World's Finest mettent en scène un Batman (ou un Superman) dépressif, parce qu'il croit que son ami a trouvé un autre partenaire pour le remplacer. Ou bien l'un des deux devient plus puissant que l'autre... Le laissé pour compte le prend alors comme une trahison, presque comme une forme super-héroïque de divorce.



ASSOCIATION DE BIENFAITEURS

En 1960, encouragé par le succès de nouvelles versions de Flash, Green Lantern et bien d'autres héros réinventés, DC se décide à tâter de nouveau le concept d'équipe fédératrice (type Justice Society). C'est alors la création de la Justice League of America (Ligue de Justice ou Ligue des Justiciers, selon l'époque où vous l'avez découvert en VF). Cette fois, sans doute parce que World's Finest a créé un précédent, il n'y a plus de barrière éditoriale : Batman et Superman font partie des membres fondateurs. À leurs côtés, outre le Martian Manhunter, Aquaman et quelques autres, on trouve aussi gasp, une femme. Et pas n'importe quelle femme : Wonder Woman. Au bout de deux décennies, le chemin des trois héros majeurs se croise enfin pour de bon et des liens réguliers s'établissent. Mais ce n'est pas encore la franche camaraderie. Certes, Wonder Woman étant la seule femme du groupe, elle fait l'objet d'une certaine galanterie. Les autres héros l'admirent tacitement. Mais les règles de la puritaine Comics Code Authority (l'organe régulant la censure des comics), sont encore en vigueur et l'insinuation d'un vague sentiment amoureux (ne parlons même pas de l'ébauche d'un désir charnel) est impossible. Il y a donc une sorte de non-dit qui va s'installer pendant quelques années. Et puis la série de Wonder Woman se vend de moins en moins bien, ce qui fait que l'éditeur a du mal à la considérer à la même hauteur qu'un Batman qui entame alors tout juste sa phase « Batmania », poussé par le succès du feuilleton télé qui débute. Les liens restent donc relativement figés. Et il ne faut pas compter sur la Justice League d'alors, trop formelle, pour que cela bouge. Sur qui, alors ? Mais sur les Teen Titans, bien sûr... En 1964, DC lance une sorte de version junior de la Justice League, les Teen Titans, qui réunit Robin (auxiliaire de Batman), Wonder Girl, Kid Flash, Aqualad et, par la suite, Speedy (respectivement les assistants de Flash, Aquaman et Green Arrow). Puisqu'il s'agit de héros-enfants, les scénaristes peuvent paradoxalement jouer sur une palette d'émotions plus grande. Les rapports au sein des Teen Titans n'ont rien d'aussi figés. Ce ne sont pas les relations des Batman, Wonder Woman et

En haut : la fine équipe actualise sa 1ère rencontre dans le Trinity de Matt Wagner, qui sort ces temps-ci en VF chez Panini.
En bas : Wonder Woman offre un baiser à Superman dans une histoire signée Alan Moore et Dave Gibbons (Superman Annual #11)


...WHAT I'VE ALWAYS WANTED.
I'M GLAD YOU MUST HAVE MISSED THE OLD ONE.
HAPPY BIRTHDAY, KAL.
MMM. WHY DON'T WE DO THAT MORE OFTEN?
I DON'T KNOW. TOO PREDICTABLE?
YOU'RE PROBABLY RIGHT.

Superman qui ont construit l'univers DC. Ce sont les ramifications des familles des héros adultes qui, en s'enracinant dans cet univers partagé, ont commencé à modifier les liens qui unissaient leurs mentors... Si telle ou telle « version jeune » d'un héros peut commencer à lorgner sur Wonder Girl avec concupiscence, pourquoi leurs modèles agiraient-ils autrement ?

CHERCHEZ LA FEMME

Superman apercevant Wonder Woman en train de se faire bronzer nue, est sans doute l'une des histoires drôles les plus éculées qui soient. Elle a gagné sa place au panthéon des gags graveleux et d'une certaine culture générale. Pour autant, la possibilité d'une relation sérieuse Superman/Wonder Woman n'effleure pas l'esprit des scénaristes avant bien des années. En 1971 (World's Finest #204), Clark Kent enquête sur les agences matrimoniales et joue le jeu en remplissant un dossier pour lui. De son côté, Diana Prince (Wonder Woman dans le civil) mène elle aussi une investigation sur ce genre de société et se fait passer pour une cliente. L'ordinateur, à leur grande surprise, leur découvre une compatibilité parfaite ! Il n'y aura pas de suite directe et il faudra attendre les années 80 (et l'arrivée de John Byrne sur les titres Superman), pour une nouvelle exploration relationnelle entre eux. Il s'avère à ce moment-là que Superman réalise qu'il fantasme sur la belle amazone. Quant à elle, il ne se passe pas un instant sans qu'elle pense à ce glorieux héros. Pendant des mois, la pression monte. Jusqu'à ce rencard (Action Comics #600, 1988), où Superman lui saute au cou. Les deux héros échangent un baiser sans passion avant d'arriver à la conclusion que leur attirance physique n'a aucun fondement sentimental et donc, dans leur logique, sans lendemain. La graine a cependant été plantée. Superman et Wonder Woman resteront sujets à cette attirance durant des années. Bien que situé en dehors de la continuité habituelle, Kingdom Come en remettra une couche en 1996 : dans un futur possible, après la mort de Lois Lane, Superman se tourne vers Wonder Woman pour trouver un peu de réconfort. Il en naît un fils. S'en inspirant, Action Comics #761 (2000), qui s'inscrit cette fois dans la continuité, joue sur les mêmes cordes. Dans le présent, Superman et Wonder Woman sont transportés au Walhalla, au royaume des dieux nordiques, pour y livrer une guerre de 1000 ans contre les forces du mal. Au bout de quelques siècles, n'y tenant plus, Wonder Woman s'offre à Superman... qui la repousse, toujours amoureux de Lois bien que morte depuis longtemps. Bien lui en prend : un peu plus tard, les dieux nordiques reconnaissants, les renvoient au XXIème siècle.

Face aux courbes de Wonder Woman, ses deux collègues ne pensent pas toujours qu'à la Justice. Qui leur en voudrait ?

La même année, Legends of DC Universe #30-32 semble résoudre la question. Wonder Woman, sorte de vierge éternelle, finit par se trouver un amant. Au grand désespoir de Superman... et de Batman. Car l'amant n'est pas vraiment recommandable. Avant la fin de la saga, l'amoureux malhonnête est éconduit, et Superman n'a toujours pas droit aux faveurs de la belle. L'on pourra se demander, finalement, quels sont les véritables sentiments de Batman envers l'amazone... Par la suite, DC préfère entretenir l'idée que Wonder Woman conserve sa virginité et ne fait plus référence à ces épisodes. Grant Morrison et Mark Waid, auteurs successifs de JLA, préfèrent lorgner un peu en dehors du trio et instaurer un semblant de tension sexuelle entre Wonder Woman et... Aquaman. Tous deux, en effet, sont de sang royal. Mais rien de bien défini n'en sortira. Joe Kelly (qui avait déjà scénarisé Action Comics #761 et qui est visiblement très intéressé par la vie sentimentale de l'héroïne), devient à son tour scénariste de JLA et recentre alors le focus. C'est à nouveau Batman qui se sent attiré par Wonder Woman, au point où tout converge vers un rendez-vous... qui n'aura jamais de lendemain ! Une idylle possible entre Wonder Woman et l'un des deux autres compères est une hypothèse qui fascine les auteurs autant que les lecteurs de DC, mais le pas, décidément, paraît énorme à franchir.

. Ci -dessus : Wonder Woman tente le coup avec Superman. Mais le héros reste de marbre. Au fil des ans, leur relation (ou plutôt leur non-relation), passe d'une ignorance polie à une rivalité occasionnelle (comme dans Superman Versus Wonder Woman, ci-dessous), avant de déboucher sur un constat : Superman et Wonder Woman sont physiquement faits l'un pour l'autre mais résistent à la tentation, faute de sentiments...

POLITIQUEMENT INCORRECT

Il faut dire que jusqu'ici, nous n'avons pas encore évoqué les philosophies des personnages. Un bon en arrière est nécessaire. Pendant le plus clair des années 30 aux années 80, elles ne seront jamais confrontées de manière contradictoire. En ce sens, le Dark Knight de Frank Miller (1986) sera lourd de sens, car il met en scène pour la première fois un combat Batman/Superman sur fond de politique. Batman, le cynique de service, n'a aucune confiance dans le système. Superman, l'idéaliste, pense

que le système ne marche que si on lui fait confiance. Dark Knight n'est pas dans la continuité, mais qu'à cela ne tienne ! Séduit par le potentiel d'une telle opposition, DC sabre World's Finest, oubliant au passage l'amitié jusque-là inconditionnelle. Au passage, les conséquences révisionnistes de Crisis On Infinite Earths permettent carrément d'effacer toute amitié entre les deux héros. Ils n'ont jamais été amis. D'ailleurs, ils n'arrivent pas à s'entendre. Tout tourne à la préquelle de Batman. Il leur faudra des années avant de retrouver un semblant de collaboration. Wonder Woman ne prend pas part à ce débat et pour cause : elle a carrément été effacée du passé ! Son histoire personnelle, réécrite, repart de zéro, et elle n'a plus l'ancienne légitimité qu'elle avait vis-à-vis des deux autres. D'ailleurs, la situation est telle que DC préfère effacer Superman, Batman et Wonder Woman de la fondation de la Justice League (pour ceux qui suivent, il faudra attendre Identity Crisis et ses flash-backs pour voir à nouveau insinué que ces trois-là ont fait partie du lointain passé de l'équipe). En attendant, pas d'amitié qui compte. Bien sûr, Superman, dans la phase « fantasme » dont nous parlions plus tôt, fait vite de nouveau connaissance avec Wonder Woman. Mais Diana a peu de discours politique (les lecteurs de l'époque Perez constatent qu'elle devient une sorte d'ambassadrice de la paix, ce qui est une opinion finalement très consensuelle). Ce n'est que très tardivement que l'île des Amazones réaffirme sa présence en un poids culturel qui la met en porte-à-faux avec certains autres héros. Ce renforcement de caractère est particulièrement apparent dans les épisodes de Wonder Woman écrits par Greg Rucka. Dès l'album The Hiketeia, les lois antiques grecques entrent en conflit avec l'idée que Batman se fait de la justice. C'est le clash ! Batman et Wonder Woman en viennent aux mains. Dans la série régulière, un angle identique est vite pris pour d'autres personnages. Dans Wonder Woman vol.2 #197, Flash essaye d'éteindre un incendie de forêt et s'aperçoit que l'héroïne, loin de l'aider, attend que le feu passe. Dans sa conception, le feu fait partie du cycle de la nature. Dans d'autres épisodes de Wonder Woman, quelques mois avant de tuer Max Lord dans Omac Project, elle dégaine l'épée pour décapiter une gorgone devant les caméras de télévision. Wonder Woman, ce n'est pas le Punisher, mais quand il faut tuer, elle fait ce qui doit être fait. Au grand dam, forcément, de Superman et Batman.

Du coup, Wonder Woman reprend du caractère et son point de vue est incompatible avec les deux autres. Batman, marqué par les événements de Tour de Babel et le Projet Omac, victime de son syndrome « Uber-Bat » (voir article dans Comic Box vol.2 #4), est mal placé pour juger. Batman et Wonder Woman ne sont d'accord que sur une chose : Superman est le plus puissant d'entre eux, mais aussi celui qui prend le moins de décisions en se laissant porter par les événements. Inversement, Superman et Batman s'entendent à dire que Wonder Woman n'aurait jamais dû tuer. Enfin, Wonder Woman et Superman reprochent à Batman ses crises de paranoïa, responsables de la création d'Omac et, indirectement, de la mort de nombreux héros. Bref, tout le monde est d'accord... pour ne pas être d'accord. Aux USA, où Infinite Crisis est déjà paru, beaucoup de lecteurs (nourris à l'école de DC qui veut que les héros soient toujours justes, bons, et sans part d'ombre), y ont vu comme un saccage des fondements de l'éditeur. En regardant l'historique de ce ménage à trois, on peut cependant se demander à quel moment ils furent réellement amis...

Xavier Fournier

Superman, Wonder Woman et Batman : non seulement une sorte de trio amoureux, mais aussi une trinité qui s'affronte régulièrement en vertu de leurs philosophies incompatibles.

CAPTAIN BRITAIN

TRENTE ANS PILE QUE CAPTAIN BRITAIN FAIT LA JONCTION ENTRE L'UNIVERS MARVEL ET LES LÉGENDES ARTHURIENNES. CHRIS CLAREMONT, ALAN MOORE, ALAN DAVIS, ONT EN LEUR TEMPS, OEUVRÉ SUR CE HÉROS SO BRITISH. UN PROCHE VOISIN DONT LA PLUPART DES AVENTURES SOLOS ÉTAIENT INÉDITES EN FRANCE, JUSQU'À CE JOUR...

On connait Captain America. Captain Britain ne serait-il qu'une pâle copie britannique ? Pas sûr...

À ses débuts, Brian Braddock est un gringalet intello (du genre de Peter Parker), vivant dans une Angleterre où les super-héros se font rares. Pour s'implanter sur le marché anglais, Marvel décide alors de jouer la carte "régionale de l'étape"... En octobre 1976, le scénariste Chris Claremont et le dessinateur Herb Trimpe lancent donc **Captain Britain Weekly #1** (traduit en VF dans l'album **Captain Britain d'Arédit**, en 1980). On remarquera qu'à l'époque, Marvel ne fait pas confiance aux auteurs anglais et fait appel à des américains. Très vite, Claremont crée les bases du personnage : Brian Braddock, qui se destine aux sciences, mène une existence paisible auprès de ses parents, de son frère et de sa soeur jumelle Betsie. Après la mort de ses parents dans un "accident" douteux, il commence à travailler dans un centre de recherche. À la suite d'une attaque, il s'enfuit à moto, mais est victime d'un accident. Merlin et sa fille, la déesse Roma, lui offre alors une amulette mystique, lui permettant de voler et d'émettre un champ de force. Il devient alors Captain Britain, un super-héros chargé de faire régner l'ordre.

Cette première version du titre ne rencontre pas cependant le succès escompté. Relégué vers

d'autres publications, Captain Britain connait alors pendant quelques années une vie chaotique. Entre folie, alcoolisme et solitude, il traverse des crises d'identité qui le mène à de curieuses mutations. Après avoir perdu le bâton magique, il obtient une force surhumaine ainsi qu'un nouveau costume, puis s'associe avec le lutin Jackdaw. Par la suite, le folklore de la série va considérablement s'étoffer. Après avoir appris que son père était aussi un Captain Britain, Brian découvre qu'il n'est qu'un des maillons des Captain Britain Corps, une communauté multidimensionnelle où chaque Captain est le protecteur d'un univers... C'est cette voie qu'Alan Moore et Alan Davis exploiteront au début des années 80, dans la saga emblématique du personnage (qui sort d'ailleurs ce mois-ci en VF). Captain Britain fait ensuite la rencontre de Meggan, qui remplace Jackdaw, décédé entre temps. Malgré ce succès d'estime, la série anglaise s'éteint peu de temps après.

Aux USA, Chris Claremont est au fait de sa gloire. À partir de **New Mutants Annual #2**, il décide d'utiliser la soeur du Captain au sein des X-Men. Il se trouve que Betsie (alias Psylocke), est une mutante télépathe. Associé à Davis, Claremont crée en 1987 la première version d'Excalibur, où Brian et Meggan sont réintégrés. S'ensuit une période illustre où le héros rencontre le double de son ancien amour et commet des erreurs dues à son penchant pour l'alcool.

Par la suite, Alan Davis, devenu scénariste "Et" dessinateur, abandonne le titre. Ses remplaçants optent pour le « n'importe quoi » et transforment Brian en Britannic, une brute hautaine très puissante... Cette période maladroite s'achève enfin en 1998 sur un happy end. Dans le dernier numéro d'Excalibur, Brian, redevenu Captain Britain, épouse Meggan. En 2001, il devient King Britain, le Roi du Hors-le-monde et en 2004, Kelsey Leigh, une nouvelle héroïne, hérite de son costume de Captain (**Avengers 3 #80**). Tous ces changements ne sont pas au goût de Claremont qui balaie tout en relevant [illegible] dans sa fonction de Captain. Après le sacrifice de Meggan dans un récent numéro, les nouvelles aventures d'Excalibur débute avec un Brian devenu amnésique. On y suit (de loin), le parcours de "la capitaine intérimaire", mais on y voit surtout Brian, prêt à entamer une nouvelle vie.

Raphaëlle Raux-Moreau

TOYSTAR

WWW.TOYSTAR.FR

1- SUPERMAN MINI STATUE (15CM) : 5,9€ 2- COFFRET DE 4 FIGURINES SUPERMAN THROUGH THE AGES : 45€
3- SUPERMAN RETURNS PORTE CLEFS EN ETAIN : 6,50€ 4- SUPERMAN COVER 83 STATUE (22CM) : 69€
5- WONDER WOMAN MINI STATUE (15CM) : 39€ 6- WONDER WOMAN MINI BUST : 49€
7- FIGURINE WONDER WOMAN NF : 14€ 8- WONDER WOMAN MINI STATUE PAR A.HUGUES (15CM): 69€
9- BATMAN B&W STATUE 9.RUDE : 59€ 10- BATMAN RED&ON : 18€ 11- BATMAN & ROBIN ALL STAR STATUE J.LEE : 249€
INFINITE CRISIS SERIE 1 : 20€ PIECE 12- MONGUL 13- POWER GIRL 14- SUPERBOY PRIME 15- A. LUTHOR 16- OMAC
17- SUPERMAN EARTH 2 : 13€ 18- SUPERMAN NF : 14€ 19- SUPERMAN M.TURNER : 14€
JUSTICE SERIE 4 : 20€ PIECE 20- BLACK ADAM 21- ZATANNA 22- HAWKMAN 23- SOLOMON GRUNDY 24- SHAZAM !

PROMOTION DE FOLIE
SUR LES COMICS !!! *
* SAUF EXCEPTIONS. CONTACTEZ NOUS PAR TEL OU FAX POUR LA DISPONIBILITE
-30%
SUR LES TPB
-50%
SUR LES BACK ISSUES

TOYSTAR

1 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

TEL : 01 43 72 06 66 FAX : 01 43 72 08 88

WWW.TOYSTAR.FR

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 20H
SANS INTERRUPTION !
COMMANDEZ PAR TEL , COURRIER OU INTERNET
FRAIS DE PORT : 5 EUROS
OFFERTS POUR TOUTE COMMANDE
SUPERIEURE A 50 EUROS !

BRUCE SPENCE

(MATRIX, STAR WARS, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, MAD MAX...)

EN DEDICACE
CHEZ TOYSTAR
LE 5 NOVEMBRE 2006 !

ET RETROUVEZ LE MEILLEUR DE LA JAPANIMATION SUR :

WWW.TOYSTARMANGA.COM

TRAVAIL DE TITAN

INTERVIEW ■ PHIL JIMENEZ

Scott Hampton

PHIL JIMENEZ A EU PLUSIEURS VIES. CONSIDÉRÉ, À JUSTE TITRE, COMME LE FILS SPIRITUEL DE GEORGE PÉREZ, IL A DEPUIS VOLÉ DE SES PROPRES AILES ET S'EST FORGÉ UNE SOLIDE RÉPUTATION, TANT DANS LES COMICS DE SUPER-HÉROS (JLA/TITANS, WONDER WOMAN, NEW X-MEN...), QUE DANS DES PROJETS PLUS AUDACIEUX (LES INVISIBLES OU OTHERWORLD CHEZ VERTIGO). EN 2005/2006, PHIL A ÉTÉ L'ARTISTE MAJEUR DU MÉGA-CROSSOVER DE DC COMICS : INFINITE CRISIS. AU SORTIR DE CE TRAVAIL TITANESQUE, NOUS L'AVONS INTERROGÉ SUR SON PRÉSENT ET SON AVENIR DANS LES COMICS...

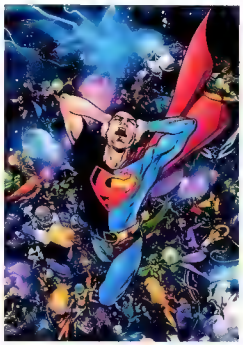
REPÈRES

› Base d'opération :
New York City

› Ses séries phares :
- JLA/Titans (DC)
- Invisibles (Vertigo)
- Wonder Woman (DC)
- New X-Men (Marvel)
- Return of Donna Troy (DC)
- Otherworld (Vertigo)
- Infinite Crisis (DC)

Vous venez de finir Infinite Crisis. Êtes-vous épuisé ?
Pas vraiment, je reviens d'une convention en Australie où j'ai eu le temps de me reposer. C'est vrai qu'à la fin, ce projet était très épuisant, mais tellement agréable à faire.

Les lecteurs français démarrent la lecture d'Infinite Crisis. Pour une telle saga, les choses sont planifiées longtemps à l'avance par les scénaristes. Comment fonctionnez-vous en tant que dessinateur dans ce cas ?
Beaucoup de choses étaient remaniées au fur et à mesure. Parfois, je n'avais même pas commencé à les dessiner que l'intrigue changeait. Je ne pouvais donc pas tellement prendre d'avance. Ils ont voulu que je travaille sur cette saga car je connaissais très bien tous ces personnages. Il m'arrivait souvent de proposer mes idées pour certaines choses avec mon éditeur et les scénaristes. J'étais forcément plus impliqué qu'un jeune et nouveau dessinateur. Geoff (Johns) a récemment déclaré dans une interview que certaines de mes idées l'avaient influencé pour écrire l'histoire.



Étiez-vous tenté de faire disparaître des personnages, voire de les tuer ?
Pendant un moment, DC avait une idée très précise de qui devait mourir, vivre ou disparaître de la scène. Pour moi, il ne fallait pas tuer un personnage s'il avait encore quelque chose à apporter à l'histoire. Je ne suis pas de ceux qui préfèrent tuer un personnage gênant. Je suis pour les mettre de côté et revenir dessus des années plus tard.

Pensez-vous que les événements du 11 septembre ont toujours un impact sur les comics ? Par exemple, dans les premiers épisodes d'Infinite Crisis, on voit les super-héros sauver des gens d'un building. Ce genre de scènes sont-elles plus compliquées à inclure dans une histoire ?
Je crois que les comics ont été touchés, mais dans un sens plus global. Les gens veulent une réaction immédiate. Ils désirent voir les méchants perdre, peu importe ce que ça coûte. Les comics du moment reflètent ce sentiment. Les histoires sont plus violentes, plus sombres, plus dures.

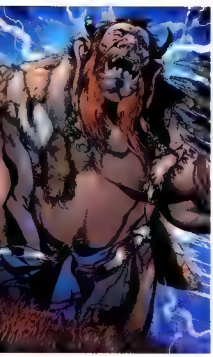
C'est peut-être aussi parce que le public a mûri après ces événements et qu'il préfère les histoires plus réalistes, plus sombres ?
Vous savez, j'ai eu de nombreuses conversations à ce sujet et je ne pense pas qu' « adulte » signifie « plus sombre ». Je crois plutôt que l'adjectif « sophistiqué » convient mieux. En conséquence, ce genre d'adultes attendent des histoires plus complexes et des dessins travaillés. C'est un avis très personnel, mais je crois que beaucoup de lecteurs de comic-books utilisent ce média pour échapper à la réalité. Ils se prennent pour Wolverine, le Punisher ou Batman, et veulent se venger des méchants, voire jusqu'à les tuer. Ça n'a rien d'adulte, c'est un désir primaire, limite bestial. Je retrouve plus ce sentiment chez les lecteurs américains que chez les lecteurs étrangers.

Si je ne m'abuse, vous aviez imaginé l'histoire d'OtherWorld, votre série creator-owned chez Vertigo (inédite en France), avant la guerre en Iraq. Les événements (le 11 septembre, la guerre), ont-ils changé votre manière d'aborder l'histoire ?
Pour être franc, il n'y a pas un jour où je ne repense pas à ce qu'il s'est passé ce jour-là, aux raisons pour lesquelles c'est arrivé et les conséquences de ces actes. Plus je vieillis, plus je réfléchis sur le monde qui nous entoure. Je veux raconter des histoires qui poseront aux lecteurs les mêmes questions que je me pose. Je voudrais créer un genre de « forum » mondial pour discuter de sujets comme le capitalisme non réglementé, la mondialisation, l'effet de la politique étrangère des États-Unis... Comme beaucoup d'américains, cette catastrophe m'a réveillé sur le monde dans lequel on vit et je m'interroge sur mes obligations envers cette planète.

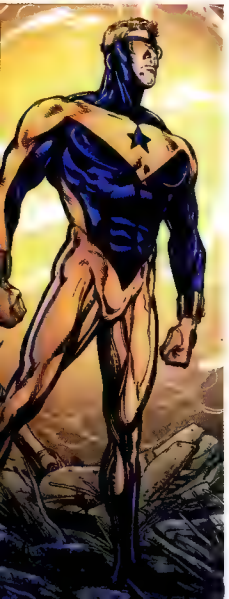
Aviez-vous la même approche pour The Invisibles ?
Non. Tout d'abord parce que j'étais plus jeune et surtout pour une question de délais. Grant (Morrison) écrivait cette histoire très personnelle. Je ne recevais les scripts que quelques semaines avant. Je dessinais le plus rapidement possible pour rendre mon travail à l'heure, et je n'avais pas le temps de me poser ni de réfléchir à ce que je faisais.

Mais c'est plutôt bien pour du travail vite fait ! (Rires)
Merci (rires). Je ne pense pas que les gens réalisent la profondeur de l'histoire des **Invisibles**. J'aimerais que les gens puissent les relire et s'apercevoir de la complexité du récit de Grant.

Il a dit qu'il avait encore plein d'idées pour la série. Avec son récent retour chez DC, aimeriez-vous reprendre l'aventure avec lui ?
J'adorerais ! Malheureusement, il ne m'a pas encore contacté. Mon plus grand regret sur les **Invisibles**, c'est que je n'étais pas aussi mature qu'aujourd'hui en tant qu'artiste. J'aimerais refaire les **Invisibles** à l'heure actuelle, avec tout ce que j'ai appris artistiquement, tout en connaissant les intentions de Grant. C'est l'un des meilleurs scénaristes avec lesquels j'ai travaillé. Ce serait un bonheur de retourner sur cette série, sans tous ces problèmes de deadlines...



Ci-dessus :
1) Phil Jimenez n'aime pas tuer les héros quand il peut l'éviter. Entre la mort de Jean Grey dans New X-Men et l'hécatombe dans Infinite Crisis, il a pourtant bien donné.
2) Les Titans, persos de prédilection pour l'auteur...



Grant Morrison était donc l'une des raisons pour lesquelles vous êtes allé travailler sur les X-Men pour Marvel, ou aviez-vous envie de vous frotter un peu à la politique Marvel ?
C'était parce que j'adorais son travail sur les X-Men, je voulais absolument collaborer avec lui. C'est amusant et flatteur de voir que dans le film **X-Men 3**, ils ont repris des scènes de mon travail avec Grant.

Maintenant qu'Infinite Crisis est terminé, allez-vous vous remettre à OtherWorld ?
J'ai demandé à faire une pause pour pouvoir travailler sur **Infinite Crisis**. **OtherWorld** était une mini-série en douze numéros. Pour l'instant, seuls sept sont parus. J'ai envie de terminer cette histoire en utilisant les comics. Si ce n'est pas possible, je trouverai une solution, avec les jeux vidéo ou Internet pourquoi pas... J'espère que DC va me laisser achever mon histoire.

Lors de notre dernière interview pour Comic Box, vous étiez sur Wonder Woman. Cette période de votre travail vient juste d'être publiée en France. Quels souvenirs en avez-vous ?
Nous avons parlé du 11 septembre auparavant, et cela s'est produit pendant mon run sur **Wonder Woman**. Nous ne pouvions pas en parler dans nos comics à cette époque. Quels sont mes autres souvenirs... C'est dur ! J'avais envie que cette série ressemble à ce que faisaient Jim Lee et Joeph Loeb sur **Batman : Hush**. Malheureusement, j'ai eu de nombreux éditeurs et co-scénaristes, et la série n'est pas partie du bon pied. Certaines histoires ont été interrompues pour cause de crossover ou de directives éditoriales. Mais je suis content d'avoir marqué les esprits sur cette série. Je trouve que la mort de sa mère est l'un des meilleurs numéros. J'ai eu l'occasion de rencontrer Lynda Carter (l'actrice jouant Wonder Woman dans la série télé), et de travailler sur **Wonder Woman** l'année de ses soixante ans. C'était extraordinaire. En regardant en arrière, j'aurais aimé avoir un meilleur contrôle éditorial de la série, je voudrais réécrire certaines histoires, mais j'ai redéfini une partie de la mythologie du personnage pour les années à venir. C'est une chance exceptionnelle d'écrire cette série, je suis ravi de l'avoir fait.

Peu de temps après votre départ, DC a tué Donna Troy, un de vos personnages fétiches, lors d'une mini-série qui voit la fin des Titans. C'était un personnage que vous aviez beaucoup approfondi, développé. Savez-vous pourquoi ils ont pris une telle décision ? Était-ce pour marquer la fin de votre passage sur Wonder Woman ?
Je savais que le nouvel éditeur en chef voulait créer deux nouvelles séries résultant de la fin des **Titans** en tuant des personnages familiers. Ils ont utilisé Donna Troy, mais je savais dès le début que ça ne serait pas permanent. Sa mort ne m'a donc pas autant affecté, car j'étais sûr qu'elle reviendrait. Personne ne meurt dans les comics ! Sa mort avait quelque chose de dramatique, mais elle n'était que temporaire.

Lorsque vous avez proposé à DC de ramener Donna Troy sur le devant de la scène, cela a-t-il posé problème ?
Au début, ils étaient très contents que je leur propose. Les problèmes ont commencé quand nous avons parlé de la manière de la ramener. Je leur avais expliqué ma vision des choses et ils avaient apprécié. Mais à la dernière minute, ils ont décidé d'intégrer l'histoire à la saga d'**Infinite Crisis**. Évidemment, cela a affecté l'histoire. Nous avons donc dû réfléchir au ton de la saga, à la manière de la raconter. Nous avons eu plusieurs discussions enflammées sur ces sujets.

Est-ce pour ça qu'aucune série sur Troïa n'a vu le jour ?
Non, non. Ils savaient qu'elle aurait une part importante dans **Infinite Crisis** et que par la suite, elle apparaîtrait dans d'autres séries. C'est donc pour ça qu'elle n'a pas eu sa propre série.

Et maintenant que Crisis est fini, l'idée de la voir dans un titre régulier est-elle toujours dans l'air ?
Oh, elle est actuellement dans un titre régulier ! (Aux USA, ndlr). Mais ça ne sera pas sa propre série. Je ne travaille pas sur ce projet, malheureusement.

Savez-vous pourquoi ils ont tué Trevor, le petit ami noir de Wonder Woman ?
C'est une longue histoire. Pour faire court, quand Walter Simonson avait besoin de tuer quelqu'un pour son histoire, DC a décidé de sacrifier ce personnage. Je crois qu'il n'était pas grandement apprécié aux États-Unis à cause de sa couleur de peau. Je mentirais si je ne disais pas que son manque de popularité venait du fait qu'il était noir.

En parlant de ce genre de discrimination, j'ai entendu dire que lors de votre coming-out il y a quelques années, vous avez reçu des e-mails insultants. Pensez-vous qu'aujourd'hui, il soit plus facile d'être gay dans la communauté des comics ?
Je crois que c'est plus facile, oui, car il y a plus de créateurs gays dans le monde des comics qu'auparavant. Et aussi parce que le monde des comics est un très bon média. Ça va paraître un peu affreux ce que je vais dire, mais ils se moquent de savoir si vous êtes hétéro, gay, juif, catho, homme ou femme, tant que votre série marche ! (Rires) DC Comics est une compagnie très progressiste. Ils sont intéressés par l'idée de mettre en avant les minorités. Et ils se moquent de savoir ce que vous êtes, ils sont très chaleureux. Si votre série se vend bien, vous êtes en sécurité.

C'est mieux que rien ! (rires)
C'est le capitalisme américain sous son meilleur jour. Je crois que c'est mieux que dans d'autres domaines professionnels.

Vous avez écrit un épisode de Hellblazer il y quelques années. Il n'a pas été publié, car il parlait d'un massacre à l'école. Pourquoi pensez-vous que l'on puisse parler du 11 septembre et pas d'événements comme la tuerie de Columbine ?
Ce qui était intéressant dans cet épisode, ce n'était pas le massacre, mais le point de vue de la narration. Sans vouloir gâcher la fin (au cas où il serait un jour publié), c'est que celle-ci était très

controversée, notamment à cause du point de vue du narrateur, John Constantine. C'était un point de vue non-américain. Ce n'était pas tant la question d'un massacre, mais surtout la conclusion et les raisons de cet acte. Je crois que tant que cela ne sera pas changé, il y a peu de chances de voir cette histoire publiée.

Il est amusant de voir que si l'on prend une série comme V pour Vendetta, le héros est une sorte de terroriste. Ça ne choque personne, ils ont fait un film et tout le monde a trouvé ça excellent. Ça ne vous dérange pas ?
Oui, c'est extraordinaire de voir comme l'époque et la situation influencent ce média. Certaines personnes ne pensent qu'à l'argent qu'ils peuvent faire dans ce business, et d'autres sont plus réservées et n'osent pas publier leurs histoires de peur des répercussions. En ce moment, je trouve que DC et Warner cherchent avant tout à faire de l'argent et n'hésitent pas à publier ou adapter une saga, même si elle est controversée.

Ce n'était pas plus mal, le public est d'autant plus responsable de ce qu'il voit ou lit.
Absolument.

Dans le film Spider-Man, ce sont vos mains que l'on voit en train de dessiner le costume. Comment vous êtes-vous retrouvé attaché à ce projet ?
C'était une coïncidence. Sony Pictures m'a demandé si je connaissais quelqu'un qui pourrait jouer le « rôle » de la main de Tobey Maguire pendant la scène du dessin. J'ai répondu que je pouvais le faire, j'ai passé un casting et j'ai eu le rôle. Ils ont tellement aimé, que l'année suivante ils m'ont demandé de recommencer. Ils étaient très gentils, c'était une collaboration très sympathique. Et quel plaisir de travailler sur ce film !

Vous étiez le dessinateur de New X-Men lors de la saga Planète X. C'est à la fin de cette saga que l'on voit Magneto mourir. Quelle est votre interprétation de cette mort ? Certaines personnes disent qu'il pourrait s'agir de Xorn jouant le rôle de Magneto, et d'autres, que c'était Magneto qui se prenait pour Xorn. Votre avis ?
J'ai trouvé que la révélation était très bien trouvée du fait que Xorn et Magneto soient un seul et même personnage. Je l'ai appris quelques semaines auparavant. Et si vous regardez les apparitions de Xorn, vous verrez que tout ce qu'il fait repose sur le magnétisme. J'ai adoré, adoré, adoré !! J'étais tellement excité de faire partie de cette saga...

La première fois que votre travail a été publié, c'était pour quatre pages de War of the Gods. Vous aidiez George Pérez. Sur Infinite Crisis, il a dessiné quelques pages pour vous aider à son tour. Avez-vous l'impression que la boucle est bouclée ?
Personne ne m'avait fait cette remarque. Je n'y avais jamais vraiment pensé... Mais merci de me souligner cette coïncidence, ça me permet de remercier George pour toute l'aide qu'il m'a apportée.

Encore une question sur Wonder Woman, on connaît votre amour pour Diana, Donna, mais qu'en est-il de Cassandra (l'actuelle Wonder Girl) ?
Je l'aime beaucoup. C'est l'exemple du personnage qui au début n'était pas très populaire, mais qui avec le temps et l'engouement de certains auteurs, comme Peter David, devient un très bon personnage. J'apprécie avant tout la différence entre ces trois femmes : Wonder Woman est une déesse, Donna Troy est une jeune femme comme Carrie de **Sex and the City** qui aurait des pouvoirs divins, et Cassie, une jeune fille qui ressemble plus à Robin qu'à Wonder Woman ou Troïa. Ça prouve seulement que si l'on prend le temps, un personnage peut devenir très intéressant.

Il y a eu une rumeur au début de l'été qui vous associait à Chuck Dixon pour un projet sur NightWing. C'est du flan ?
Disons que nous avons discuté avec les éditeurs de DC d'un projet, mais qu'il ne s'est pas concrétisé pour différentes raisons.

Savez-vous ce que sera votre prochain projet ?
Je ne sais pas encore. Sinon, j'aimerais peut-être prendre du recul. Je travaille à New York et je suis tout le temps fourré dans les bureaux de DC. Je vois leurs soucis, à tous les niveaux : plannings, tensions éditoriales, relations avec les créateurs. J'aimerais bien réfléchir là-dessus, proposer mon aide pour résoudre ces problèmes. Je sais que je peux être aussi utile sur le plan organisationnel qu'artistique.
En dehors de cela, j'aimerais finir **OtherWorld**. J'espère que DC pourra trouver une place dans mon planning. J'ai aussi envie de faire une histoire sur Donna Troy et Wonder Girl, j'ai même eu des propositions pour ça. Et puis j'aimerais faire un livre sur des personnages non américains. Il semble qu'avec **52**, DC soit prêt à faire un livre sur des personnages étrangers. C'est mon but, je tiens à montrer la diversité culturelle du monde.

C'est sûrement parce que vous êtes new-yorkais... vous n'êtes pas un vrai Américain !
C'est juste ! (Rires).

Propos recueillis par Lise Benkemoun.
Mise en forme : Pierre Bisson

Superman (ci-dessus), Batman, et surtout Wonder Woman... Phil Jimenez connaît bien les héros majeurs de DC. Dans Infinite Crisis, il a tout le loisir de les représenter à nouveau, mais leurs relations sont radicalement différentes.

BAGDAD CAFÉ

"À CE JOUR, PRÈS DE 2 MILLIERS D'AMÉRICAINS ONT ÉTÉ TUÉS À L'IRAK, PLUS DE 150 000 IRAKIENS ET PLUS DE 100 000 CIVILS IRAQUIENS ONT VU LEURS VIES AFFECTÉES. DANS L'INTERVALLE, LES CHIMÈRES SE SONT ENGRAISSÉS ET LE PÉTROLE A ATTEINT DES NIVEAUX RECORDS. POUR LES AMÉRICAINS LES PLUS FORTUNÉS, LES RICHES S'ENRICHISSENT, LES INVALIDES VARMINISSENT ET LE DÉFICIT FÉDÉRAL N'A PAS ENCORE DU JAMAIS OU'ETRE PAYÉ. IL FAUDRA POUR QUE LES GENS SE RÉVEILLENT ET REGARDENT ENFIN LE MONDE RÉEL ?"

ERIK LARSEN, SAVAGE DRAGON #128, AOÛT 2006.

Le cinéma et la BD vivent dans des temps radicalement différents, délais de production oblige. Alors qu'Hollywood, à coups de films comme **Vol 93** ou **World Trade Center**, se met finalement à vivre ou revivre le 11 septembre 2001, les comics, plus rapides à sortir, ont déjà réglé ce passif depuis longtemps. La BD américaine n'est plus dans « l'affect » du moment, quand de la tragédie naissait le consensus. Bien sûr, elle a produit en son temps des œuvres empreintes d'émotion (**A Moment of Silence**, **Heroes**, **Amazing Spider-Man**...). Mais ce temps est révolu. Elle est déjà passée à « l'après ». Fini l'époque où l'on ne voyait qu'une seule tête, on n'entendait qu'une seule voix, l'opinion publique unie dans une juste indignation. Voici le moment venu où une partie de l'Amérique regarde l'autre. Le débat fait rage. Fallait-il se rendre en Irak ? Faut-il y rester ? Quel objectif est atteint (ou pas) par ces opérations militaires ? Les comics, en tant que témoins de leurs temps, ne pouvaient que s'intéresser à ce dilemme.

Objet de l'attention des médias en ce moment ? **Pride of Baghdad**, dernier roman graphique en date à être paru chez Vertigo. Une BD tirée d'un fait divers : quand les américains ont bombardé Bagdad, quatre lions se sont échappés du zoo de la capitale irakienne. Le scénariste Brian K. Vaughan (**Ex Machina**, **Y The Last Man**), s'est inspiré par Howard Chaykin et David Tischman. L'album a eu de bonnes critiques, mais il est passé assez inaperçu aux yeux du grand public. Ensuite, j'ai nettement amélioré ma technique de coloration. J'ai alors renvoyé des pages et des illustrations à quelques éditeurs et DC Vertigo m'a proposé **Pride of Baghdad**.

NIKO HENRICHON : LA PART DU LION

Véritablement révélé par sa mise en image de Pride of Baghdad, Niko Henrichon est un artiste plein de talent, encore à l'aube de sa carrière...

En sortant de l'école, j'ai rassemblé ce que j'avais de meilleur pour me composer un portfolio valable et j'ai envoyé ce que j'avais à tous les éditeurs européens et américains. À l'école pendant ma 3ème année pour le cours de BD, j'avais réalisé une courte histoire de 10 pages mettant en scène un Superman version humoristique. Quelques éditeurs ont manifesté de l'intérêt, mais l'éditeur américain Vertigo, filiale de DC comics, m'a contacté avec quelque chose de plus concret. Ils avaient aimé mon Superman, mais ne trouvaient pas que j'étais vraiment fait pour traiter ce genre d'univers. Par contre, ils cherchaient un illustrateur pour dessiner et encrer une histoire de 6 pages pour un comic-book basé sur l'univers de Sandman. Le scénario était de Bill Willingham. J'étais là, exactement au bon endroit et au bon moment. Ça a marché assez bien puisqu'après, on m'a proposé d'illustrer **Barnum !**, un album de 128 pages scénarisé

Pride of Baghdad vous a incité à effectuer un gros travail de recherche sur Bagdad ou sur le matériel utilisé par les forces armées occidentales ?

Sans être allé jusque sur les lieux même, je me suis quand même documenté au maximum sur l'Irak et sa capitale. Un bon nombre de soldats américains revenus d'Irak tiennent des blogs sur lesquels ils font part de leurs expériences, souvent accompagnées de photos. Ça m'a beaucoup aidé.

Pensez-vous que par le fait que vous soyez québecquois vous permet d'apporter un regard particulier sur ce projet ?

Le Québec est depuis longtemps le

de cette histoire vraie pour dresser une parabole sur le sens de la liberté et de son importance. Les lions étaient-ils mieux au zoo, nourris et protégés, plutôt qu'à l'air libre dans une Bagdad ravagée ? Et les iraquiens eux-mêmes ? On ne peut pas dire que les forces américaines y apparaissent vraiment en tant que libérateurs. L'album (magistralement illustré par le québecois Niko Henrichon), se termine en rappelant qu'il n'y avait pas que des animaux échappés de zoos sous les bombes. Si la sortie de **Pride Of Baghdad** a trouvé un certain écho outre-Atlantique, les éditeurs français ne sont pas en reste et s'intéressent énormément au sujet. **Pride of Baghdad** (dont les droits VF ont été négociés avant que Panini ne mette la main sur Vertigo), a été l'objet d'une véritable foire d'empoigne entre différentes maisons d'éditions, convaincues de son potentiel médiatique et commercial. Le prix proposé par les candidats-traducteurs a vite pris des proportions rarissimes (dans le secteur des comics VF), pour l'acquisition d'une licence limitée à un seul album. Ici aussi, la question fait mouche... D'où la célérité avec laquelle Panini va sortir ce graphic novel en France (fin novembre, soit à peine deux mois après la sortie américaine).

Parmi les diverses BD américaines s'inscrivant dans le contexte des hostilités iraquiennes, on trouve aussi **Savage Dragon**, chez Image, en particulier avec des épisodes comme le **#122**, très explicitement titré **Attack From Iraq**. Ces derniers mois, la série a vu Savage Dragon participer à l'élection présidentielle contre Bush, avant qu'un robot géant iraquien n'attaque Washington. Il s'agit surtout d'une violente charge contre l'administration Bush et sa manière de gérer aussi bien la politique intérieure que les conflits au Moyen-Orient. À certains de ses lecteurs qui se sont émus de voir la série partir ouvertement dans une croisade anti-Bush, l'auteur Erik Larsen a répliqué sans concession. Ses réponses animent les pages de courriers de certains numéros de l'année écoulée et ne laissent aucun doute sur ce que Bush inspire à l'artiste (voir citation d'introduction du présent article).

Il existe aussi des critiques moins monolithiques, plus complexes dans leur formulation aussi bien que dans leur conclusion. **Ultimates Vol.1**, par Mark Millar et Bryan Hitch, c'était un peu les héros américains dans la peau des gendarmes du monde. Les premiers épisodes du Vol.2 ne détrompent pas cette impression : Captain America et ses ouailles intervenant de manière musclée au Moyen-Orient (la scène évoque d'ailleurs une intervention similaire dans **Watchmen**, quand Alan Moore montrait ce qui se serait passé si les super-héros étaient intervenus au Vietnam). Si l'on poursuit plus avant dans **Ultimates Vol.2**, les événements prennent un angle différent. Ceux que Captain America a humiliés avec arrogance, reviennent se venger lors de scènes catastrophiques qui ne sont pas sans évoquer le 11 septembre. D'où ce possible constat d'Ultimates : là où une certaine Amérique trouve la justification de ses frappes armées dans l'agression du 11 septembre, est-ce que ce ne sont pas, aussi, les frappes armées d'aujourd'hui qui font le lit de tragédies à venir ? **Ultimates Vol.2** a commencé sa parution début 2005, soit une vingtaine de mois avant que soit rendu publique un rapport des services de renseignements américains arrivant à une conclusion similaire : la présence US en Iraq fait le lit du terrorisme plus qu'elle ne le chasse... Écrit, comme **Ultimates**, par Mark Millar, le crossover actuel **Civil War** a une réflexion identique, à un certain niveau (bien que là, on entre déjà plus dans la parabole). Certes, le Moyen-Orient n'y apparaît pas, mais on voit deux représentations de l'Amérique s'y tenir tête. La sécurité du pays et de ses citoyens vaut-elle le sacrifice de toutes les libertés individuelles ? À travers les disputes entre super-héros, on sent la polémique monter, la même qui, réelle, fait rage au sein de l'opinion publique américaine. Nous ne sommes plus alors très loin de la question qui se pose aux lions du zoo de Bagdad...

par excellence de marchés Européens et Américains. La proximité des Américains et nos origines françaises font que les deux traditions sont très présentes chez les dessinateurs québecquois. Cette sensibilité et cette façon de faire un peu à cheval entre les deux écoles de pensée me permet sans doute effectivement d'apporter un regard particulier à ce projet.

Quel regard portez-vous sur les événements actuels au Moyen-Orient ?

Un regard assez brouillé, je dirais. Je trouve qu'il est très difficile de bien juger de la situation générale au Moyen-Orient. Disons que dans le contexte de l'après 11 septembre 2001, la situation actuelle au Moyen-Orient ne me surprend pas. Il est évident que les populations de plusieurs pays de la région vivent sous des régimes qui leur offrent très peu de libertés. D'un autre côté, il est difficile de s'imaginer que le Moyen-Orient pourra se débarrasser facilement de ses gouvernements autoritaires au profit de la démocratie. L'avenir nous dira si le Moyen-Orient pourra être "démocratisé" avec succès. Malheureusement, les signes actuels ne sont pas très encourageants.

Aujourd'hui, vous sortez un graphic novel qui traite de sujets d'actualités en utilisant le récit animalier, alors que pour une partie du public les "funny animals" (Disney, Harvey...), font partie de la forme de comics la plus destinée aux enfants. Est-ce qu'il n'y a pas là un paradoxe et un risque que certaines personnes prennent ça pour une sorte de version moderne du Roi Lion ?

On mentionne souvent **Le Roi Lion** dès qu'il est question de lions dessinés. Je pense que c'est inévitable étant donné le succès du film de Disney. Mais des animaux ont souvent été utilisés pour illustrer des récits avec des thèmes pour adultes. Je pense à **La ferme Des Animaux**, le fabuleux roman de George Orwell qui traite du totalitarisme. Il y a aussi **Maus**, l'album d'Art Spiegelman sur l'Holocauste.

Est-ce que vous voyez Pride Of Baghdad comme une fable animalière avant tout, la version XXIè siècle des contes de La Fontaine ?

Oui, on pourrait dire ça. Une fable moderne. C'est le principe des fables de conter une histoire simple en utilisant le concept de métaphore pour traiter d'un sujet plus sérieux. On utilise les animaux à la place des humains pour rendre un peu plus abordable des sujets autrement délicats.

Quels sont vos prochains projets à paraître ?

En ce moment, je travaille sur **Unleash**, le premier tome d'une série de science fiction pour l'éditeur franco-belge Dupuis. Sylvain Runberg (**Orbital**, **Les Colocataires**) est au scénario. J'ai aussi quelques autres projets et idées en chantier.

Dans **Squadron Supreme #4** et **#5** (août/sept 2006), J. Michael Straczynski met en scène la version super-héroïque d'un conflit de type US/Irak. Les héros sont appelés à la rescousse dans une contrée du Moyen-Orient qui a refusé de se soumettre aux inspections de l'ONU. À coups de super-pouvoirs, l'opposant est rapidement mis à genoux (une héroïne transforme les armes en fleurs). Ici, le propos est légèrement différent d'Ultimates. Straczynski ne juge pas les conséquences (ou du moins pas encore, ces épisodes étant récents), mais s'attarde sur le cynisme de la situation. Non seulement l'intervention américaine n'est pas vue sous un jour spécialement positif, mais ces deux épisodes constituent un contraste flagrant avec **Rising Stars#16/17**, écrit par le même Straczynski quelques années plus tôt. Les conflits moyen-orientaux y étaient vus d'une manière autrement plus naïve : l'auteur avançait qu'il suffisait de transformer les terres arides en terrains cultivables afin que tous puissent manger à leur faim et cessent de s'entre-tuer. Mais ces épisodes de **Rising Stars** furent écrits avant le 11 septembre 2001... Et ceci explique sans doute cela.

Il serait sûrement réducteur de considérer globalement les comics comme un ramassis de discours anti-Bush ou anti-guerre en Irak. D'autant plus que certaines séries ne prennent pas cette route, ne jugent pas, et se contentent d'intégrer l'existence historique des événements comme toile de fond, tout comme Stan Lee ou Jack Kirby pouvaient le faire dans les premières années de Marvel. D'ailleurs, si dans les sixties Iron Man combattait des Viêt-cong et des communistes, il est logique de constater qu'au XXIè siècle, le même personnage combat des terroristes ! Après qu'on l'ait vu - carrément en tant que Secrétaire de la Défense - superviser la présence américaine en Irak (dans les derniers temps d'**Iron Man vol.3**), la récente réinvention du personnage par Warren Ellis et Adi Granov dans l'arc **Extremis**, réinscrit clairement le personnage dans une logique anti-Al-Qaida. Et puis, il y a d'autres comics nettement plus « amicaux » envers le déploiement des forces US...

Le Soldat, mon frère

Il faut dire qu'avant de devenir un terme lié aux comics, le mot "super-héros" a en fait une origine militaire. C'est en 1919, au retour de la première Guerre Mondiale, que le gouvernement américain décide d'honorer les 100 plus grands héros qui se sont illustrés pendant le conflit, au-delà d'un « héroïsme habituel ». La presse s'empare du concept et parle de la « liste des 100 super-héros », popularisant ainsi le terme pendant plusieurs mois. Quelques années plus tard, à l'arrivée de Superman et de ses nombreux confrères, les éditeurs dépoussièrent le terme. Cette origine militaire n'est qu'un premier exemple des liens étroits entre armée américaine et comics, qui perdureront par la suite. D'ailleurs, la presse raconte (1) l'histoire d'un soldat-fanboy absolu : le 13 janvier 1945, Jim Ross, un jeune appelé américain se battant en Belgique contre les allemands, apprend qu'une section alliée, placée derrière les lignes ennemies, vient de recevoir un nouvel arrivage de comics. Alors que ses camarades refusent d'avancer, trop inquiets, Jim s'écrie : "*Je vais me chercher mes comic-books !*", et rampe ainsi presque deux kilomètres dans la boue... Pour en revenir avec les BD tant convoitées ! Il est dès lors considéré comme un héros de guerre pour s'être ainsi aventuré en terrain ennemi...

Nous ne sommes plus en 1945, et sans doute, Jim Ross ne lit-il plus de comics depuis longtemps. Mais les liens armée-comics, quant à eux, perdurent (on se reportera, entre autres, à notre dossier dans **Comic Box Annuel#3**). Pendant des années, l'armée américaine a été l'un des principaux clients de DC Comics, diffusant leurs parutions dans les bazars des casernes et étant, à cet égard, une véritable chaîne parallèle de comic-shops. Alors que les forces américaines sont engagées sur divers fronts, il n'est donc pas étonnant de voir l'industrie des comics leur renvoyer l'ascenseur. Au premier degré, cela a déjà été le cas à trois reprises à travers la parution de numéros exclusifs des **New Avengers** mettant en scène des militaires. Ces numéros ont été mis au point au terme d'une collaboration entre Marvel et le Ministère de la défense américaine. Bien que non-commercialisés auprès du grand public, ils ont été tirés en grande quantité et directement distribués aux soldats : environ un million d'exemplaires pour le dernier en date, ce qui en fait, bien au dessus de **Civil War** ou d'**Infinite Crisis**, le plus grand tirage d'un comic-book cette année. Même si beaucoup de soldats l'ont pris pour une BD publicitaire directement destinée à la poubelle, d'autres y ont vu la manne que cela pouvait représenter. Il n'est pas rare de retrouver aujourd'hui des exemplaires de ces **New Avengers** spéciaux vendus sur Ebay par des expéditeurs ayant pour adresse une base militaire. L'armée américaine étant un si bon client, il n'est pas étonnant que Marvel ait aussi collé pendant un an un logo (un petit coeur marqué du drapeau américain), afin de soutenir les soldats sur les couvertures des « vrais » comics **New Avengers**. Et la conférence de presse avec Donald Rumsfeld (Secrétaire d'État à la Défense), entouré de Captain America et Spider-Man en prime, c'est cadeau...

L'étape suivante a été la sortie d'un comic réellement pro-intervention américaine en Irak (**Combat Zone : True Tales of The GI's In Iraq**), écrit par Karl Zinsmeister, un journaliste très "droitier". Un comic source d'ennuis... Ce virage idéologique (violent, quand on pense qu'il s'agit du même éditeur qu'Ultimates) a été, on s'en doute, mal perçu. Les réactions du milieu des comic-books ont été plus que mitigées à l'annonce du projet. Marvel l'a finalement décalé puis sorti dans l'indifférence générale, préférant tabler sur l'édition reliée vendue hors comic-shops. Autrement dit, **Combat Zone** est devenu un produit plus ou moins ignoré du public

De haut en bas : Savage Dragon, Combat Zone, Squadron Supreme ou les éditions militaires des New Avengers... Autant de façons radicalement différentes de voir les événements du Moyen-Orient, que ce soit de manière réaliste ou à travers le filtre de la métaphore. À gauche: Le Iron Man nouveau est arrivé. Sa cible ? Al-Qaida ..

des comics, destiné aux lecteurs Républicains faisant leurs courses dans les librairies en ligne (sic).
Si DC ou d'autres ne vont pas jusqu'à produire des comics spécifiques, ils distribuent gratuitement une partie de leurs publications aux soldats. C'est le cas de Todd McFarlane, qui offre depuis trois ans des exemplaires de **Spawn** aux soldats américains en poste à l'étranger. On peut d'ailleurs noter le paradoxe (sans doute involontaire), d'offrir **Spawn** (les aventures d'un agent Black Ops condamné à l'Enfer pour avoir tué des gens pendant qu'il était au service de son pays), à des soldats en poste en Irak... Tout un programme.

Comment parler des rapports comics/Moyen-Orient sans évoquer le **Holy Terror** de Frank Miller ? Selon son auteur, ce projet à venir verra Batman affronter les forces d'Al-Qaida, appuyé d'un aspect propagande dûment assumé. Mais Miller a cessé depuis longtemps de travailler dans la périodicité mensuelle et a créé, sur l'échelle de plusieurs années, un roman graphique qui, peut-être à cause de ce délai, ne sera pas reçu de la même manière que s'il avait été publié début 2002, dans la ferveur du moment. On revient vers une logique temporelle proche des films comme **World Trade Center**. Sans préjuger d'un contenu encore inconnu, la logique d'une réaction viscérale aux événements du 11 septembre est d'ores et déjà diversement appréciée et s'est attirée des critiques, y compris celle de Grant Morrison (interviewé fin août sur le site américain Newsarama.com). Les remarques de ce dernier peuvent d'ailleurs aussi bien s'appliquer à **Holy Terror** qu'à une partie des projets traitant du sujet : "*Batman contre Al-Qaida ! Et pourquoi pas Ben Laden contre King Kong ! [...] Applaudir un personnage fictif alors qu'il tabasse des terroristes de fiction, semble être d'une indulgence décadente alors que de vrais terroristes tuent de vrais gens dans le monde réel. Je serais plus impressionné si Frank Miller laissait tomber ce non-sens, s'engageait dans l'armée et, avec un hurlement de rage, s'élançait vers la ligne de front en compagnie de jeunes soldats qui risquent vraiment leurs vies pour combattre Al-Qaida...*" Ouch ! Une chose est sûre, le débat reste ouvert et devrait, d'une manière ou d'une autre, alimenter encore bien des histoires.

Xavier Fournier

[1] Incident rapporté dans le Lowell Sun du 16 janvier 1945, le Reno Evening Gazette du 24 janvier 1945 et divers autres journaux de l'époque.

Le Secrétaire de la Défense pourrait bientôt être doté de Captain America et Spider-Man, en BDs.

RICK VEITCH : FAITES L'AMOUR... ET LA GUERRE ?

Rick Veitch n'est pas un débutant dans la sphère des comics. Ce n'est pas, non plus, un bleu pour ce qui est d'aller gratter là où ça fait mal. Après un roman graphique remarqué cet été (Can't Get No, chroniqué dans Comic Box vol.2 #5), le voici qui annonce « Army@Love » pour 2007. Une série sur les amours de deux soldats américains déployés au Moyen-Orient...

Une des raisons pour laquelle j'ai fait **Can't Get No** était justement parce que je ne voyais personne s'intéresser réellement à l'impact du 9/11 (en dehors peut-être du **À l'ombre des Deux Tours** de Spiegelman qui était visiblement « vrai », sincère). Presque toutes les autres représentations du 11 septembre que j'ai vues tendaient vers la mièvrerie ou le chauvinisme. J'espérais qu'en utilisant la poésie, je pourrais explorer le coeur des gens et voir ce qui a germé là-dedans depuis les attaques.

Army@Love ne sortira pas avant 2007. Pouvez-vous nous décrire le projet ? Est-ce une satire des événements en Afghanistan et en Iraq ? Quelque chose qui se moque de l'armée ou, inversement, une parodie des vieilles BD sentimentales ?

Army@Love est un croisement entre **Catch-22** et **Six Feet Under**. C'est un truc gaillard, sans queue ni tête. Une satire de la nature humaine en temps de guerre (avec un angle légèrement futuriste, car l'histoire se déroule dans un conflit qui aura lieu dans trois ou quatre ans). Nous savons tous que la tragédie et la comédie sont inexorablement liées. Normalement, quinze ou vingt ans après une guerre, il y a forcément des comédies qui en sont tirées (pensez à **Mash**, **Stalag 13**/**Papa Schultz** 1941...). Je me suis dit que ce serait plus provocant (et peut-être instructif), de faire une comédie noire évoquant une guerre en cours, et d'observer ce qui en découlerait.

L'action d'Army@Love se déroule en Afghanistan avec un « B ». Pourquoi changer le nom du pays puisque c'est si visiblement dérivé d'une nation réelle ?

Principalement pour me libérer des incessantes querelles partisanes qui entourent l'art en Amérique ces temps-ci. La plupart des analyses des arts contemporains ne relèvent que l'aspect de propagande immédiate !

Il y a des années de ça, vous avez eu une brouille avec DC au sujet d'une histoire de Swamp-Thing montrant le Christ. Depuis, il y a eu réconciliation, mais pensez vous qu'il soit plus facile de jouer les poils à gratter ?

Karen Berger (NDLR : responsable de Vertigo), une éditrice qui recherche activement des projets commentant l'absurdité de la vie moderne. Une fois mon idée acceptée, j'ai reçu un soutien total de la part de Vertigo. Je remarque qu'ils font

aussi travailler de grands auteurs comme Harvey Pekar ou Gilbert Hernandez, et j'espère que c'est le signe que l'on verra encore plus de choses innovantes paraître. Je pense aussi que de grandes maisons d'éditions américaines (comme Simon&Shuster), qui se mettent à la publication de romans graphiques vont également avoir une approche originale. Les contraintes dont j'ai souffert en 1989 sont encore en vigueur sur tout ce qui est bouquin de super-héros, mais les choses sont beaucoup plus libres et ouvertes chez Vertigo.

Essentiellement, Army@Love peut exister en tant que tel parce que ce n'est pas un récit de super-héros ? La même parabole serait impossible dans une histoire de Swamp Thing ou Superman ?

Les comics de super-héros habituels sont principalement pilotés par la direction ces temps-ci avec des intrigues et des concepts dictés pour s'insérer dans des crossovers géants, et qui ont beaucoup de succès sur ce marché. **Can't Get No** est tellement original dans son usage du format que ça ne pourrait pas être conçu comme un récit super-héroïque, quelles que soient les règles imposées ou pas.

L'Amérique est-elle réellement prête à lire un comic-book raillant un conflit actuel ?

L'Amérique est un endroit étrange ces temps-ci. La Gauche et le Centre se sont complètement laissés embobiner par la Droite, qui s'est contentée de tout gâcher. La plupart des gens ne tirent leurs informations que de la télévision. Les événements ont été si horribles que tout le monde ne pense plus qu'en termes d'horreur et de tragédie. Il semble n'y avoir aucun moyen de gagner cette guerre et cela nous coûtera très cher rien que pour nous en retirer. Comparer **Can't Get No** et **Army@Love** à d'autres époques ne sert à rien. Ce sont des oeuvres qui s'appliquent à ce qui se passe ici et maintenant. Idéalement, ça parlera aux gens, contribuera un peu à guérir les schismes de la politique américaine.

DABEL BROTHERS PRODUCTIONS

LES VASSAUX DE MARVEL©

C'EST UN ÉVÉNEMENT QUI N'EN A PAS FINI DE CHANGER LA FACE DE L'INDUSTRIE DES COMICS, ET J'EXAGÈRE À PEINE. NON PAR SA PORTÉE (ENCORE LIMITÉE), MAIS PAR SON CÔTÉ SYMBOLIQUE. ACCOMPAGNANT UN MOUVEMENT EN MARCHE DEPUIS QUELQUES TEMPS, LE PETIT ÉDITEUR DBPRO DEVIENT UN SATELLITE DE MARVEL COMICS. COMMENT ET POURQUOI LE PREMIER ÉDITEUR DE COMICS AMÉRICAIN AVAIT BESOIN DE S'ALLIER À UN JEUNE POUSSE DE L'ÉDITION, QUI N'AVAIT JUSQU'ICI, OBTENU QUE DES SUCCÈS D'ESTIME ? ENQUÊTE.

Qui est donc DB Pro ? Un petit éditeur né voici environ cinq ans à Atlanta, sous l'impulsion des 4 frères Dabel. D'abord intégrée au collectif Image, l'entreprise, qui s'appelle à l'époque Roaring Studios, met rapidement les voiles. Arrivés chez un autre publisher, Devil's Due, les frères ne mettent pas longtemps à comprendre que le système coopératif ne leur convient pas. *"Quand mes frères et moi, avons lancé notre affaire"*, affirme Les Dabel, le directeur marketing du label, *"on ne connaissait rien au business de l'édition. Les contrats que nous proposaient des éditeurs comme Image et Devil's Due n'étaient pas vraiment intéressants mais, à l'époque, on ne s'en rendait pas compte. En fait, on peut dire qu'on apprenait sur le tas. Nos livres se vendaient très bien, mais nous ne gagnions pas d'argent. Une fois les coûts du distributeur déduits, il ne nous restait rien et nous lui devions même de l'argent, c'est insensé ! C'est la raison pour laquelle nous n'avons cessé de passer d'un éditeur à l'autre."*

Et ce, jusqu'en 2004, date à laquelle Roaring devient DBPro et s'auto-édite. Dans la foulée, le jeune éditeur rationalise sa production : alors qu'au début, ils créaient tous azimuts, parfois en dépit du bon sens, des séries de qualité moyenne, les frères Dabel misent tout sur un genre peu prisé des autres éditeurs et dont ils vont vite devenir les références : les adaptations de romans en BD. Premier comic-book à voir le jour dans cette collection : Hedge Knight, d'après George R.R.Martin. *"Et pourtant, il n'a pas été facile à convaincre !"*, reprend Les Dabel. *"Pour résumer, quand on l'a contacté pour la première fois par e-mail, il n'était pas vraiment intéressé. Alors, on l'a harcelé d'e-mails, tous les jours... pratiquement deux à trois par jour. Sans s'arrêter. Et finalement, il nous a dit que si on arrêtait de le mailer, il nous laisserait faire des comic-books !"* Et l'entêtement a bigrement payé. Martin fut tellement emballé par le résultat, qu'il recommanda DBPro à ses "amis" du métier, des pointures du roman américain telles que Robert Silverberg, Orson Scott Card, R.A. Salvatore, etc. Les Dable précise : *"Nous avons reçu beaucoup d'offres et avons réussi à convaincre Laurell K. Hamilton et son Anita Blake, ce qui est sûrement notre plus grand projet de cette année. C'est en nous débrouillant par nous-mêmes que nous avons fini par taper dans l'oeil de Marvel".*

LA LIGUE DU SATELLITE

Aujourd'hui, DBPro passe à la vitesse supérieure en signant un contrat avec Marvel. C'est la première fois que la Maison des Idées s'associe à un studio plus petit qu'elle

sans le racheter. *"Ça nous fait vraiment plaisir, parce que c'est comme si nous laissions notre empreinte dans l'Histoire"*, s'enthousiasme Dabel. *"On fait quelque chose qui n'a jamais été fait auparavant. Dans le partenariat que nous avons monté avec Marvel, nous gardons le contrôle total de notre société. Nous faisons, avec eux, exactement ce que nous faisions lorsque nous nous éditions nous-mêmes. La différence c'est que maintenant, nous avons accès à toutes les ressources apportées par Marvel. Le marketing, la distribution, et leurs artistes... Par exemple, Greg Horn a fait une couverture exclusive pour Anita Blake... En retour, Marvel a accès à tous nos auteurs qui leur apportent un nouveau public. En fait, ce qui nous manquait, c'était le marketing. Nous en avons fait, mais avec Marvel derrière nous, cela nous permettra de toucher un public plus vaste, comme on n'aurait jamais pu imaginer le faire seuls."* À première vue, on se demande ce que Marvel, dont les ressources sont importantes, a vraiment à gagner dans un deal comme celui-ci. Les Dabel balaye tous les doutes d'un revers de la main : *"Oh, c'est vrai, ils auraient pu se passer de nous. Mais Marvel savait qu'avec nous ils n'auraient pas besoin de fournir autant de travail que celui qu'ils ont fourni pour attirer et s'occuper d'auteurs célèbres. Leur projet avec Stephen King est à cet égard assez difficile pour être mené à bien. Ils voulaient absolument avoir d'autres auteurs, mais n'avaient ni l'envie ni l'énergie de s'y consacrer pleinement. Grâce à nous, ils vont publier les 25 plus gros écrivains du moment. Cela les allège beaucoup dans leur travail et leur laisse faire ce qu'ils font le mieux : les super-héros. Maintenant, ils ont quelqu'un qui n'est pas dans cette ligne-là. Au lieu que Marvel ne soit qu'une société ciblant les gens qui lisent des comics ou qui aiment les super-héros, ils touchent un autre public. Anita Blake, par exemple, leur amènera beaucoup de femmes âgées entre 18 et 40. Et là, on parle peut-être de centaines de milliers de lecteurs. Car Anita Blake se vend plutôt bien en librairies et toutes ces femmes s'y intéressent vraiment beaucoup."* En prime, dans un marché américain sur lequel le poids des librairies se fait chaque année plus important (aux côtés des magasins spécialisés en comics), l'expertise de DBPro est un plus non négligeable. Il permet également de légitimer le logo Marvel, qui sera apposé sur toutes les co-éditions Dabel/Marvel, auprès des lecteurs de romans qui pensent que la Maison des Idées ne sait faire que des comics de Super-Héros. Dernier avantage : en vassalisant DBPro, Marvel s'assure les services de dénicheurs de talents hors de la sphère comics ou hollywoodienne et déploie une offre pour des publics sur lesquels sa légitimité est inexistante. D'ailleurs, le relooking des graphic novels de Marvel à la sauce DBPro est un premier indice du changement. Posez un **Hedge Knight** ou un **Moon Knight** "maquillé" en roman dans une librairie à côté des livres des mêmes auteurs, et les comics partiront presque aussi bien que la prose ! C'est tout bénef' comme on dit.

Les Dabel conclut : *"Je ne sais pas comment les gens le prennent, mais pour moi, c'est une bénédiction de pouvoir travailler avec Marvel. C'est comme un rêve qui devient réalité. Lorsque mes frères et moi avons commencé, il y a cinq ans, on a tenté une approche avec Marvel, et ils nous ont envoyé balader (rires). Aujourd'hui, c'est drôle de voir que nous travaillons avec l'entreprise que nous avions contacté en premier. Grâce à cette association, on engrange plus d'argent, ils sont numéro 1 des comics et ils sont doués pour le marketing... Donc être satellisé par Marvel, je dis "oui ! J'accepte !" (rires)."* Si tout le monde est content alors...

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky aidé de Raphaëlle Raux-Moreau

Anita Blake, *Vampire Hunter*, est l'un des gros succès de librairies... également en comics !

Photo de famille entre les équipes de Marvel et de DBerry, lors d'une réception-convention aux États-Unis.

MARVEL US PUBLIE FRANÇAIS !

DBPro croit en la BD européenne et a pris le risque, il y a deux ans, d'entamer la publication, en anglais de la série XIII de Dargaud. Mais la publication a été soudainement suspendue... Les Dabel explique ce qu'il en est et confirme que, oui, Marvel/DBPro publiera bien de la BD d'origine franco-belge dans les années à venir.

N'avez-vous pas un sentiment mitigé à propos de XIII aux USA ?

J'adore ce projet. Nous sommes en train de publier le premier tome en tant que graphic novel. Ils seront sortis par Marvel et ensuite, publiés par série de quatre. Chaque semaine, nous recevons entre 3 à 4 e-mails de fans qui nous demandent ce qui est arrivé à XIII. Nous nous rendons compte que le public est là. Et avec Marvel qui donne l'impulsion, ça a toutes les chances de bien se passer.

Vous avez ressenti de la déception avec ce qui s'est passé pour le mensuel ?

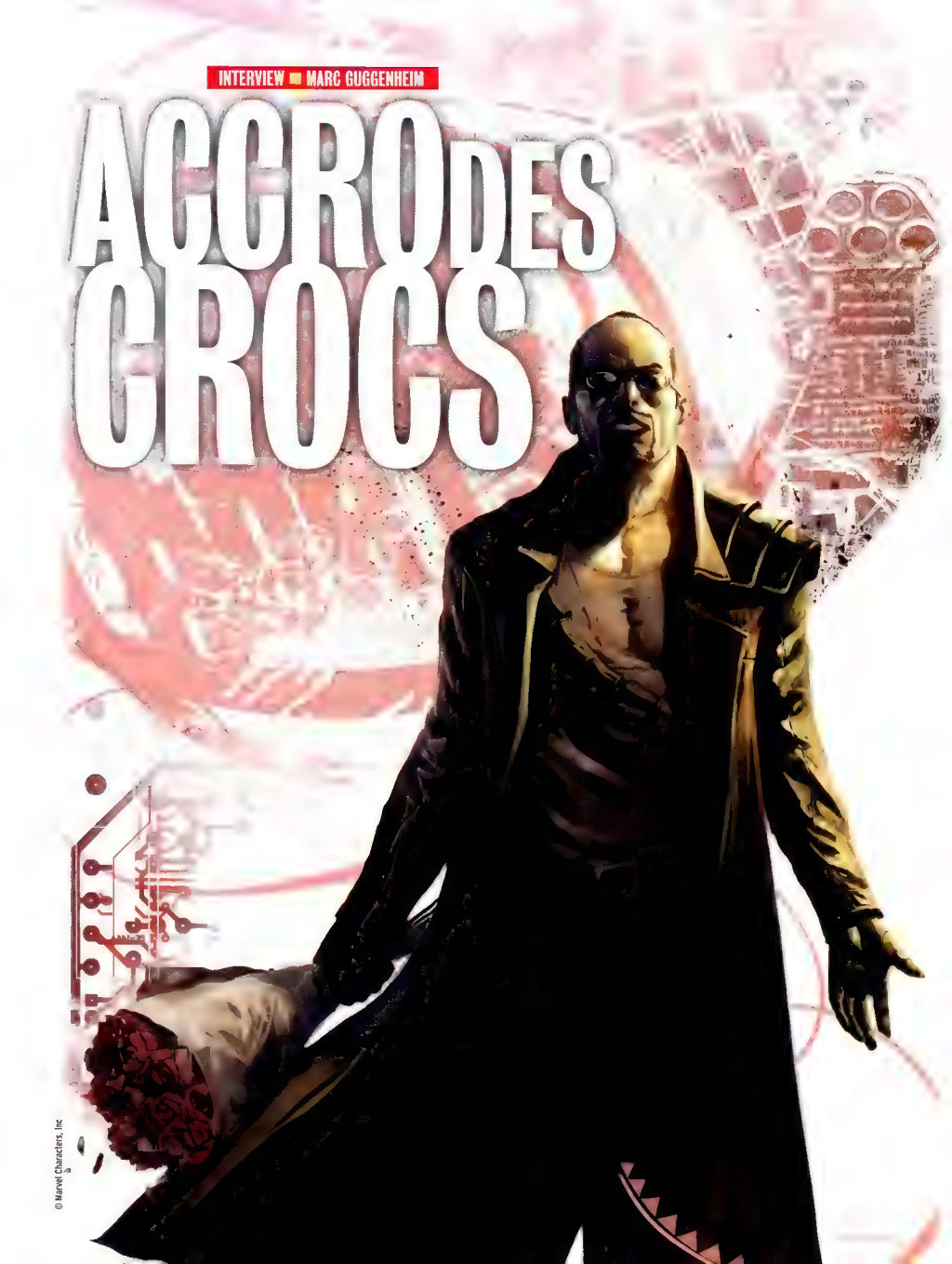
Oh non ! Pour le faire, nous nous étions associés avec quelqu'un d'autre et les ventes du premier numéro étaient très bonnes. Mais ce premier partenaire a publié le livre deux mois plus tard. Les ventes ont diminué de moitié, alors que cela aurait pu marcher beaucoup mieux. Chaque numéro sorti est épuisé. Nous avons imprimé entre 4 000 et 8 000 copies. C'est un très petit éditeur qui l'a fait et on est sorti tard. Je crois beaucoup en ce livre et je pense que le nombre de ventes va augmenter avec Marvel.

Comment faites-vous avec XIII, il y a des seins partout ?

On a la permission de cacher les seins. Et il y aura deux versions. Les jeunes lecteurs auront une version soft et ceux qui désirent avoir le XIII original, auront la leur. Ce sera la dernière collection de ce graphic novel.

FS/RRM

ACCRO DES CROCS



© Marvel Characters, Inc

MARC GUGGENHEIM EST AUSSI BIEN SCÉNARISTE POUR LA TÉLÉVISION (NEW YORK POLICE JUDICIAIRE, LES EXPERTS...), POUR LES JEUX VIDEO (PERFECT DARK ZERO), QUE POUR LES COMICS OÙ IL S'EST FAIT DERNIÈREMENT REMARQUER SUR WOLVERINE OU EN RELANÇANT BLADE. ET POURTANT, IL NE FAIT PAS TOUT À FAIT PARTIE DE LA VAGUE DES SCÉNARISTES FRAÎCHEMENT ARRIVÉS D'HOLLYWOOD. LES COMICS ET LUI, C'EST UNE HISTOIRE QUI DURE DEPUIS DES ANNÉES. ÇA VALAIT BIEN D'ABANDONNER LA MÉNAGÈRE DE MOINS DE 50 ANS POUR RETOURNER VERS SES PREMIÈRES AMOURS...

REPÈRES

› Base d'opération :
Los Angeles

› Ses séries phares :
- Aquaman (DC)
- Wolverine (Marvel)
- Blade (Marvel)
- Punisher: The People Vs Frank Castle (Marvel)
- Et d'autres à venir prochainement!

The Practice, l'une des nombreuses séries cultes qu'a écrit Marc Guggenheim après avoir débuté... Dans les comics ?

Commençons par Blade. Vous relancez le personnage sous forme d'une série régulière, avec Howard Chaykin aux dessins. Sachant que Blade n'a jamais vraiment fonctionné sous son propre titre, comment vivez-vous la situation ? Ressentez-vous beaucoup de pression ?

Tout d'abord, peu importe le projet, je ressens toujours une certaine pression. C'est le stress qui est mon meilleur moteur pour faire du bon boulot. Il n'y a pas de pression particulière parce qu'il s'agit de **Blade** et que le personnage n'ait jamais vraiment marché jusqu'à présent. Je ressentais plus de pression lors de mon arrivée sur **Wolverine**, car j'étais le « petit nouveau » à qui l'on confiait l'un des personnages les plus importants. Pour ce qui est du renouveau de Blade... C'est un personnage à part dans l'univers Marvel. Il a toujours été traité comme un livre d'horreur. Les lecteurs de comics ne s'y intéressaient pas. Je vais essayer de garder ce côté horreur, tout en introduisant des éléments super-héroïques. Ma première tâche consiste donc à replacer **Blade** dans l'univers Marvel. C'est drôle, car le « Golden Age », si l'on peut dire, de la ligne horreur de Marvel se situe dans les années 70, la période où a été créé le personnage de **Blade**. Mais il n'a jamais eu sa propre série à l'époque. Il n'était qu'un personnage secondaire, jouant les guests stars dans d'autres séries. C'était probablement l'une des meilleures périodes pour le lancer et Marvel n'a pas pensé ou voulu lui donner sa chance.

Nous avons entendu dire que dès les premières pages, vous balayiez vite certains éléments, comme le mythe de Dracula, histoire de faire le ménage. Ces rumeurs sont-elles vraies ?

Oui, en partie. Mon but n'était pas de faire table rase de tout ce qui existait, mais plutôt de relancer des pistes dès le premier numéro. Pour tout vous dire, j'utilise un peu la façon de travailler de Grant Morrison (rires). En fait, je pique toujours des trucs aux gens que j'apprécie ! (Rires). Il y a tout juste un an, j'étais un simple fan de comics. Aujourd'hui, je suis un fan qui écrit des comics. J'essaie toujours d'aborder mon histoire à la fois d'un point de vue professionnel et d'un point de vue amoureux de ce média et de ces personnages. Je suis un « geek professionnel », payé pour être « geek », le meilleur boulot au monde ! (Rires). Ce que j'aime dans l'approche de Morrison, c'est qu'il n'hésite pas à expédier en une page ce que d'autres étalent sur vingt-deux. C'est un peu ce que j'ai fait avec Dracula. Je voulais faire comprendre aux lecteurs que la lutte entre Blade et le roi des vampires avait déjà été faite maintes et maintes fois et qu'il était temps de passer à autre chose. Les temps sont différents maintenant, on ne va pas rester coincés dans le passé !

Le décririez-vous comme une version Ultimate de Blade à l'intérieur de l'univers Marvel ?

Non, non. Avant même d'élaborer le pitch de la série, j'ai fait une biographie croisée du personnage en relisant tous les numéros où il apparaît. Plusieurs choses ont été évoquées, mais jamais vraiment établies. En tant que scénariste, je me suis dit : « *Comment je vais me sortir de tout ça ?!* » Je n'ai pas essayé de tout changer, j'ai juste utilisé ce qui existait déjà, spécialement dans les séquences de flash-backs, tout en créant une cohérence générale. Ce n'est donc pas du tout une version Ultimate, mais une tentative de rester proche d'un personnage au passé embrouillé et de le présenter de la manière la plus claire possible.

Quand on lit Blade, on ne peut s'empêcher de penser aux différentes versions « live » du héros (films, série télé). Avez-vous consciemment ou inconsciemment emprunté des choses à ces adaptations ?

Absolument. Une chose en particulier, est sa soif de sang humain. Ça a été introduit dans les films, puis repris dans les comics. Les scénaristes n'ont pas avoué l'avoir piqué, ils ont juste dit que ça existait depuis le début mais ça n'avait pas vraiment été évoqué. C'est ce genre de choses qui montrent que l'histoire est embrouillée. Je dois donc trancher et m'imposer comme nouvelle référence dans certains cas. Dans ces moments-là, il y aura toujours des gens heureux des décisions que j'aurais prises

et d'autres, qui demanderont ma tête ! (Rires). Pour l'actuelle série **Blade**, je n'ai pu en voir que le pilote. Je connais la plupart des personnes impliquées dans ce projet et en tant qu'ami, je me sens honteux de ne pas pouvoir regarder ! Malheureusement, j'ai un enfant à la maison et une masse importante de travail, je n'ai pas le temps de regarder la télévision. Je le devrais pourtant, pour le travail notamment. En regardant le pilote et en surfant sur le Net, j'ai constaté qu'il existe des similarités entre ce qu'ils font et ce que je fais dans les comics, comme par exemple la hiérarchie des familles/castes de vampires. J'ai aussi lu ce matin qu'ils avaient présenté le père de Blade ; il lui fournit du sang durant son enfance. De même, j'ai introduit les parents de Blade en pensant que ça serait une idée originale, sauf que dans ma version, c'est sa mère qui lui procure du sang. C'est une connexion psychique avec la série télé sans même l'avoir vue ! (Rires).

Ci-dessus :
Un point commun ? Guggenheim aime l'action et les héros qui n'ont pas froid aux yeux. Bon, d'accord, quand c'est Blade ou le Punisher, ça fait partie du personnage. Mais même Aquaman se retrouvait armé dans des épisodes signés par l'auteur...

Ces derniers temps, il y a un gros renouveau du thème fantastique/horreur dans les comics : les zombies, les loup-garous et autres monstres... Blade étant connecté à ce monde surnaturel, va-t-il devenir un chasseur de créatures surnaturelles ou va-t-il rester un « simple » chasseur de vampires ?

Nous allons élargir son horizon au-delà des vampires. Dès le numéro 4, il affronte des démons. Je ne veux pas qu'il chasse uniquement des vampires, je tiens à apporter d'autres éléments fantastiques. Je voudrais que Blade affronte également des super-vilains de l'univers Marvel n'ayant aucun lien avec le surnaturel. Par exemple, dans le deuxième numéro, il rencontre le Docteur Fatalis, mais Fatalis est connecté au monde de la sorcellerie, ce n'est donc pas un super-vilain « urbain » comme les Démolisseurs.

Pour pas mal de gens, vous êtes le dernier en date à passer de l'univers télévisuel vers les comics. Mais en fait, vous aviez déjà fait une incursion dans le monde des comics par le passé. Pouvez-vous nous parler de votre passage chez Marvel il y a seize ans ?

Je m'en rappelle très bien. J'étais en deuxième année de fac et j'avais entendu dire que Marvel proposait des stages. J'étais très intéressé, évidemment. Je leur ai écrit et j'ai été enthousiaste de recevoir une réponse positive. J'ai eu un entretien avec l'éditrice Suzanne Gaffney (je crois qu'elle ne travaille plus dans les comics). Lors de cet entretien, elle m'a expliqué que si ma fac acceptait de me donner une note pour ce stage, ils seraient ravis de m'accueillir. Et ma fac me disait : "*Si Marvel t'accepte, nous te donnerons des points*". J'étais bloqué dans cette zone d'ombre kafkaienne, où Marvel et ma fac attendaient l'un après l'autre. Finalement, je suis retourné chez Marvel et leur ai dit que ma fac avait accepté. J'ai dit de même à ma fac en ce qui concernait Marvel. C'est comme ça que j'ai commencé : sur un petit mensonge !

Est-ce vrai que vous avez essayé de scénariser quelque chose sur Nick Fury dans les années 90 ?

À cette époque, Marvel produisait une série qui s'appelait **Marvel Comics presents**, et qui paraissait toutes les deux semaines. Elle permettait aux jeunes auteurs de s'essayer aux comics. Elle a été un tremplin pour pas mal de scénaristes, comme Scott Lobdell par exemple ! Mon histoire de **Nick Fury** était donc basée sur huit pages pour ce comic-book. J'avais aussi écrit une histoire de **Daredevil**. Elles n'ont jamais été publiées. Par contre, j'ai commencé dans les comics en tant que coloriste, justement pour **Marvel Comics presents** !

Votre premier script vraiment publié, c'était bien plus tard dans Aquaman, c'est bien ça ? C'est passé un peu inaperçu, sans vouloir vous offenser...

Oui, mon premier travail en tant que scénariste a été pour **Aquaman**, il y a deux ans maintenant. Mais vous avez raison et je ne le prends pas mal. Je le considère un peu mis de côté, comme **Blade**. Les gens n'arrivent pas à s'y intéresser. Mais je me suis beaucoup amusé sur ce comic-book. Je fais partie de ceux qui croient que même un personnage « has been » peut donner de très bonnes histoires.

Comment vous êtes-vous retrouvé sur Wolverine, l'un des joyaux de la couronne Marvel ?

Je n'en ai pas la moindre idée ! (Rires). On peut leur attribuer la folie passagère... Plus sérieusement, je remercie Axel Alonzo d'avoir eu autant confiance en moi. Il ne m'a pas seulement laissé écrire une simple histoire de **Wolverine**, mais une histoire qui s'inscrit carrément dans l'événement Marvel de cette année. C'est un peu comme s'il m'avait filé les clés d'une Ferrari pour faire une balade sur quelques pâtés de maison. J'ai été très surpris qu'il me le demande et je n'ai pas été stupide au point de refuser. En fait, le premier travail que j'ai fait pour Axel, c'est le one-shot du **Punisher** que Lenil Yu est en train de dessiner. Il savait que j'aimais Wolverine et que j'avais quelques idées d'aventures pour lui.

Quelle a été votre marge de manœuvre dans le contexte de Civil War ? Avez-vous pu vraiment écrire ce que vous désiriez ?

J'avais une certaine indépendance. Je viens de rendre mon dernier script pour cet arc tie-in de **Civil War**. Marvel ne m'a refusé aucune de mes idées. Encore une fois, j'ai approché cette histoire comme un fan. Quand Axel m'a demandé d'écrire un scénario en rapport avec **Civil War**, ma première pensée a été de faire une « histoire liée » en rapport direct avec le crossover principal. Je ne voulais pas qu'il y ait marqué « Civil War » sur la couverture et qu'on en parle seulement deux minutes à l'intérieur du bouquin.

En un sens, vous ramenez le personnage à ses racines puisqu'il redevient chasseur.

Oui, je vous remercie de le souligner. On peut ressentir l'influence des comics de **Wolverine** que j'ai lus durant mon adolescence. Encore une fois, je n'essaie pas de piquer ce qui a déjà été fait, mais j'essaie de tirer les leçons des bonnes choses existantes. Pour moi, le personnage de Wolverine fonctionne lorsqu'il devient ce chasseur "slasher" solitaire.

L'un des points forts de la série, c'est la touche humoristique que vous apportez dans les dialogues...

Je crois que si vous optez pour un mélange d'humour et de tragique, les passages comiques sont d'autant plus drôles et les passages dramatiques, plus tragiques. Je ne pense pas que ce soit incompatible. Il faut trouver le bon équilibre, en évitant de balancer des blagues pendant le passage sentimental.

Est-ce ce passé qui vous a amené à l'idée du one-shot « Punisher : The People VS Frank Castle », qui est en quelque sorte le procès du Punisher ?

En quelque sorte... Je cherche toujours à écrire une histoire spécifique en fonction de chaque personnage. Je ne voudrais pas qu'on dise de mon arc sur **Wolverine** qu'on aurait pu remplacer Logan par Spider-Man. Pour le **Punisher**, j'ai soumis sept ou huit idées différentes à Marvel, et ils ont opté pour le procès. C'est très axé juridique. Marvel et moi étions très curieux de voir ce que mon passé d'avocat pouvait apporter au personnage.

Vous semblez intéressé par les justiciers urbains, armés jusqu'aux dents. Les super-héros classiques comme Superman, vous les fuyez ?

Non, pas du tout. Je vais vous expliquer la progression. Je suis arrivé chez Marvel avec ce passé de scénariste télé spécialiste du système judiciaire (**Les Experts : Miami**, **Law & Order**, **The Practice**), Marvel s'est donc dit : « *Il écrit des scénarios policiers urbains. Donnons-lui le Punisher.* » Puis ils ont constaté que je pouvais écrire des histoires de justiciers solitaires, et se sont dits : « *Donnons-lui Wolverine.* » Ce fut pareil pour Blade. En quelque sorte, je n'ai pas choisi le projet, c'est lui qui m'a choisi. Pourtant, j'adore les **Quatre Fantastiques**, les onomatopées géantes d'explosions cosmiques, comme savent si bien le faire Marvel.

Tous les épisodes « Les Experts » font un tabac, ils réunissent des millions de gens à travers le monde. Il est évident que vous devez être moins libre sur une série télé que sur un comic-book, ne serait-ce qu'en termes de budget. Quand vous commencez à écrire, vous dites-vous : « C'est un comic-book, je veux faire exploser une montagne avec trois missiles ? Pas de problème ! », ou pensez-vous toujours comme un scénariste de télé ?

Ah ! Excellente question ! Avant tout, je veux raconter une bonne histoire. Une partie de mon cerveau est au courant du lectorat visé et de son attente, une autre partie sait que je suis créateur d'un comic-book, je peux donc voir les choses en grand. Quand j'écris, beaucoup d'idées me passent par la tête, mais je garde un objectif, et peu importe le média, de produire le meilleur résultat possible. Je ne tiens pas vraiment compte du nombre de personnes qui liront ou verront mon travail. Après tout, quand j'écris, j'espère toujours que ce nombre sera très important ! (Rires). Parfois, si vous êtes chanceux, ça arrive, parfois c'est le contraire. Cependant, je n'écris pas vraiment de la même manière pour la télévision et pour les comics. Nous avons parlé des dialogues auparavant et ils sont bien sûr plus importants dans une série télé. Dans mes comics, je mets toujours une grande scène d'action, car pour être honnête, les lecteurs aiment bien voir une bonne bagarre. J'essaie d'introduire des surprises dans les scénarios, des réflexions. J'aborde chaque projet indépendamment, chaque série télé est différente, chaque média est différent...

Vous participez régulièrement à l'écriture de New York District. Vous avez eu l'occasion de collaborer avec Gerry Conway ?

Non, car nous ne travaillons pas sur la même série. Gerry bosse sur **New York Section Criminelle**, et moi, sur la série originale. Quand je me suis rendu compte qu'il s'agissait "DU" Gerry Conway, j'étais tout content, et je lui ai écrit un e-mail !

Vous n'allez pas rester longtemps sans vous trouver un nouveau projet de comic-book ?

J'écris une mini-série **Hypérion/Nighthawk** (NDLR : dessinée par Paul Gulacy) pour Marvel, **l'univers du Squadron Supreme**. Je ne sais pas où ça se situera exactement dans la continuité, avant ou après **Ultimate Power**. Ça se passera au Darfour, en Afrique. Avec Hypérion, j'aborde un style différent de super-héros...

Nous avons aussi entendu parler de... Batman ?

Je travaille dessus depuis un certain temps, maintenant. C'est une histoire en six parties sur **Batman** et la **JLA**, avec Jerry Bingham aux dessins (un artiste de légende ! J'ai le sentiment d'être dans son ombre). Pour cette saga, la question de départ a été : pourquoi Batman fait-il partie de la Ligue ? C'est un solitaire, il n'a aucun pouvoir. Il n'a même pas l'air d'apprécier les super-héros. La raison commerciale est évidente, puisqu'il est l'un des personnages phares de la firme, mais j'ai voulu en chercher la raison. Cette histoire tente d'éclaircir cette zone d'ombre. C'est marrant, car Brad Meltzer (NDLR : scénariste de **Justice League of America**) et moi avons eu la même opinion sans s'être consultés. Mon histoire commence avec un flash-back sur **Identity Crisis**, car pour moi, c'est une saga qui relance les relations de Batman au sein de la JLA.

Quand vous écrivez, commencez-vous par trouver la solution au mystère, élaborez-vous toute l'intrigue par la suite, ou la conclusion vous vient-elle parfois au beau milieu de votre travail ?

Pour la plupart des mes histoires, je commence par résoudre le crime et ensuite je tisse l'intrigue. Par exemple, pour le one-shot du **Punisher**, j'avais cette idée très simple d'intro où le Punisher entrait dans un commissariat avec un cadavre et déclarait avoir tué ce type. Après, je me suis dit : "*Il n'a jamais fait ça auparavant, pourquoi commencerait-il ?*" C'est comme ça que m'est venue l'histoire. Au contraire, pour Wolverine, je partais de la série **Civil War** et j'ai cherché à savoir comment réagirait Wolverine. Je n'avais pas à construire une histoire « complète », c'était une réaction à une situation existante. Je me pose toujours deux questions avant de commencer : "pourquoi" et "comment"...

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

Aux USA comme en France, des millions de spectateurs ont déjà eu l'occasion de voir des séries policières écrites par Marc Guggenheim (ci-dessus Horatio Caine, le leader des Experts : Miami)

Entre Blade contre Spidey, le Squadron Supreme et Wolvie contre Sentry, Guggenheim s'en donne à coeur joie avec les rencontres old-school "on se tape dessus et on discute après, en admettant qu'on survive".

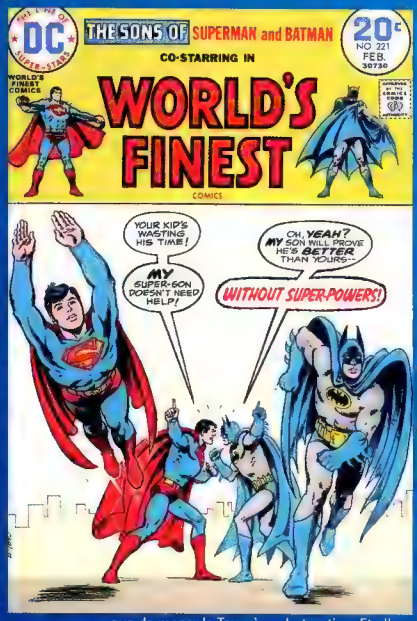
LES SUPER FILS

Le récent film Superman Returns a relancé la question : est-ce qu'un jour, l'éditeur DC franchira le pas et donnera un fils à son héros principal ? Et si l'on vous disait que cette question n'est plus d'actualité depuis... 1972 ? Qu'il y a non seulement un Superman Jr mais, en prime, un fils de Batman ?

C'est dans **World's Finest #215** (décembre 1972) que les Super-Fils font leur apparition. Traditionnellement, World's Finest était une série où Superman et Batman faisaient équipe. Avec ce numéro, la formule change considérablement puisqu'il s'agit de réunir régulièrement leurs enfants, Superman Junior et Batman Junior. Âgés d'un peu moins de vingt ans, chacun d'entre eux est en quelque sorte une exagération du comportement de son père. Clark Jr a une conscience sociale surdéveloppée et une confiance absolue dans la bonté humaine. Bruce, au contraire, est un partisan du tout répressif. Les deux jeunes héros sont amis, mais en constant désaccord et souvent en train de se prendre le bec avec leurs parents. À l'époque, c'est relativement nouveau chez DC, car les héros sont toujours bien «propres».

Vous vous dites que tout cela se passe dans un futur possible, à la manière de ce qui pourra se faire par la suite pour Spider-Girl ou Rachel Summers ? Eh bien non. La série n'est justement pas supposée se passer dans le futur. Un commentaire éditorial de **World's Finest#215** explique noir sur blanc, pour les lecteurs qui en douteraient, que l'histoire n'est pas un faux se passant dans un autre monde. Le scénariste, Bob Haney, y détaille comment il y a largement la place pour que Superman et Batman, à l'âge qu'ils ont, aient eu le temps d'avoir des enfants que nous n'aurions pas vu jusque-là. À l'époque, on s'en doute, c'est une petite révolution du mythe de Batman et Superman. D'autant que dans les autres magazines consacrés aux héros, il est évident qu'ils mènent une vie de célibataire, que Lois Lane ne sait pas qui est Superman, etc... Tiens, d'ailleurs, puisque Lois Lane n'est pas au courant, qui est la mère de Superman Jr? Lana Lang ? La série ne le dit pas. On voit bien les deux mères, mais le dessin s'arrange toujours pour laisser leurs visages en dehors de l'image. On a beau retourner la situation dans tous les sens, celle-ci est bancale et semble être née d'une véritable lutte d'influence pour le destin de Batman et Superman. En tant que scénariste, Haney estime alors pouvoir être libre de faire ce qu'il veut sans rendre de comptes aux équipes éditoriales des autres titres. Pour autant, cela n'empêche pas que les Super-Fils, en tant que concept, ont un certain intérêt et sont même souvent plus pertinents que leurs pères quand, à travers leurs disputes, ils discutent de la société. Les Super-Fils apparaîtront plus ou moins régulièrement dans **World's Finest** jusqu'en 1976.

Par la suite, DC tente de noyer l'affaire, d'oublier ces deux enfants. Finalement, DC revient sur le sujet dans **World's Finest#263** (juin 1980). Denny O'Neil est chargé d'écrire un épisode devant supprimer à tout jamais les Super-Fils de la continuité. On nous apprend alors, en totale contradiction avec les écrits de Haney, qu'ils n'existent pas et sont en fait des êtres simulés à l'intérieur d'une réalité virtuelle. Les vrais Batman et Superman se seraient amusés à créer ce programme pour voir ce qui se passerait s'ils avaient eu des fils. Quand les deux juniors s'échappent de l'ordinateur pour arriver dans le monde réel, un déséquilibre cosmique survient et ils sont obligés de se sacrifier plutôt que de mener la Terre à sa destruction. Et allons donc, les Super-Fils n'ont jamais été réels et en plus, ils sont jugés comme étant morts... Les voilà doublement effacés ! Oui, mais seulement pour un temps. Dans **Kingdom#2**, en février 1999, quand les héros de DC redécouvrent le concept des réalités alternatives, il y a dans une double page montrant différentes terres, une petite case montrant les Super-Fils. En août de la même année, Bob Haney écrit une nouvelle histoire à l'intérieur d'un **Elseworlds 80 - Page Giant**. Il est bien obligé d'expliquer que les Super-Fils, finalement, n'existaient pas sur la Terre habituelle de DC. Mais il leur épargne d'être réduits au rang de simulations virtuelles. Ils vivent dans un monde alternatif, épousant seulement à partir de ce moment un statut similaire à Spider-Girl. On les a peu revus depuis, à part dans des scènes globales montrant les différentes terres de l'univers DC. Et voilà comment Batman et Superman ont abandonné leurs enfants au point d'en oublier leurs existences.



Xavier Fournier

WWW.DISCOUNTCOMIX.COM

DISCOUNT COMIX

#1 FRAIS DE PORT 1,5 EURO

LE SPÉCIALISTE DU COMICS SUR INTERNET !!!

PRIX DISCOUNT SUR TOUS LES COMICS VF -5% PAR RAPPORT AU PRIX LIBRAIRIE !!!

REVUES

NOUVEAUTÉS

SUPERMAN 80 3,66 €

MARVEL ICONS 17 4,57 €

X-MAN 176 3,42 €

WITCHBLADE 132 3,61 €

SUPERMAN 33 3,99 €

ALL-STAR SUPERMAN 2 3,32 €

ASTONISHING X-MEN 16 3,03 €

MARVEL ICONS HORS SÉRIE 6 3,03 €

BATMAN/ SUPERMAN 7 4,66 €

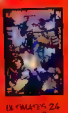
DC UNIVERSE 16 3,99 €

BATMAN 16 3,99 €

SPIDERMAN HORS-SÉRIE 23 5,03 €

ULTIMATE X-MEN 34 3,99 €

BACK ISSUES


ULTIMATES 24 3,66 €

X-MEN EXTRA 38 4,57 €

CHRONIQUES DE SPAWN 8 4,66 €

ASPEN 10 4,57 €

HOUSE OF M 2 3,66 €

HOUSE OF M 3 3,66 €

HOUSE OF M 4 3,66 €

ULTIMATE HORS-SÉRIE 3 5,03 €

SPIDERMAN HORS-SÉRIE 22 5,03 €

ULTIMATES 5 6,00 €

ULTIMATES FASCICULE 4 - 1 3,66 €

JAMES BOND HORS SÉRIE 1 4,96 €

ASTONISHING X-MAN 2 4,66 €

BATMAN / SUPERMAN 6 4,66 €

DC UNIVERSE 1 3,99 €

DC UNIVERSE HORS-SÉRIE 1 4,96 €

BATMAN 2 3,99 €

BATMAN HORS-SÉRIE 1 5,13 €

SUPERMAN 2 3,99 €

SPAWN 3 4,90 €

TOP COMICS 4 4,90 €

VARIANT COVERS

X-MEN 100 16,00 €

SUPERMAN 75 9,00 €

X-MEN 100 EX-SPEC. 4,90 €

ALL-STAR SUPERMAN 1 4,96 €

ALL-STAR BATMAN 1 9,60 €

BATMAN 9 4,96 €

BATMAN / SUPERMAN 1 10,20 €

SPAWN 68 4,60 €

ASPEN 28 4,90 €

ASPEN 24 4,90 €

CHRONIQUES DE SPAWN 66 3,90 €

MAGAZINES

HULK 16,10 €

PLEAD 16,10 €

STAR WARS 80 MAG 4,95 €

PLUS DE 6000 REFERENCES DISPONIBLES... CONTACTEZ-NOUS !!!

LIBRAIRIES

LIBRAIRIES

BLUES 4 FANTASTIQUES 23,31 €

KRAMER'S RUIN 1963 - 1986 39,95 €

MONSTRE MALE 23,95 €

MAX PAYNE 11,40 €

SUPERMAN / SHAZAM 11,42 €

BIG BOOK 4 23,95 €

SMALL GODS 15,00 €

LUCHA LIBRE 1 7,51 €

BATTLE ANGEL 13,21 €

ASTRO TOME 2 14,20 €

THE GOON 3 14,20 €

B.P.R.D. 4 13,25 €

STAR WARS 1 EMPIRE ECRUNTE 14,20 €

MARVEL KNIGHTS 12,26 €

GHOST 1 12,26 €

SPAWN 1 23,31 €

ARTBOOKS

ENCYCLOPEDIE SUPERMAN 16,00 €

ENCYCLOPEDIE MARVEL 23,31 €

CROSSES 2 23,31 €

CROSSES 3 23,31 €

CROSSES 4 23,31 €

MARVEL 1105 TRENTON BOOK 6,73 €

APPRENDRE À DESSINER LES SUPER-HÉROS 16,20 €

MICHAEL TURNER MEGAPIN 15,30 €

ARTGENES ENCYCLOPEDIE 23,95 €

SIN CITY ART OF FRANK MILLER 23,21 €

STATUES / TOYS

STATUES

BANE VS BATMAN 143,00 €

SUPERMAN RED APOCALYPSE 161,00 €

HULK BOUNCING OFFSET 28,00 €

VENOM BOUNCING OFFSET 26,00 €

CAPTAIN AMERICA HANCHEZ 21,00 €

HAWK EYE HANCHEZ 21,00 €

TOYS

WARREN ICEBERG APOCALYPSE 12 12,00 €

WARREN ICEBERG APOCALYPSE 11 10,00 €

SX RUNNER HORS-SÉRIE 3 10,30 €

SECRET FILES UNIVERSO 2 10,00 €

SMARTY SERIE 1 10,00 €

BATMAN HOMO HALLOWEEN 10,00 €

BON DE COMMANDE

NOM PRÉNOM

ADRESSE .....

CODE POSTAL VILLE

PAYS TEL

ADRESSE E-MAIL

MODE DE PAIEMENT CB CHÈQUE

NUMERO CARTE: ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_

DATE VALIDITE: ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ CODE SÉCURITÉ: ⌊_⌊_⌊

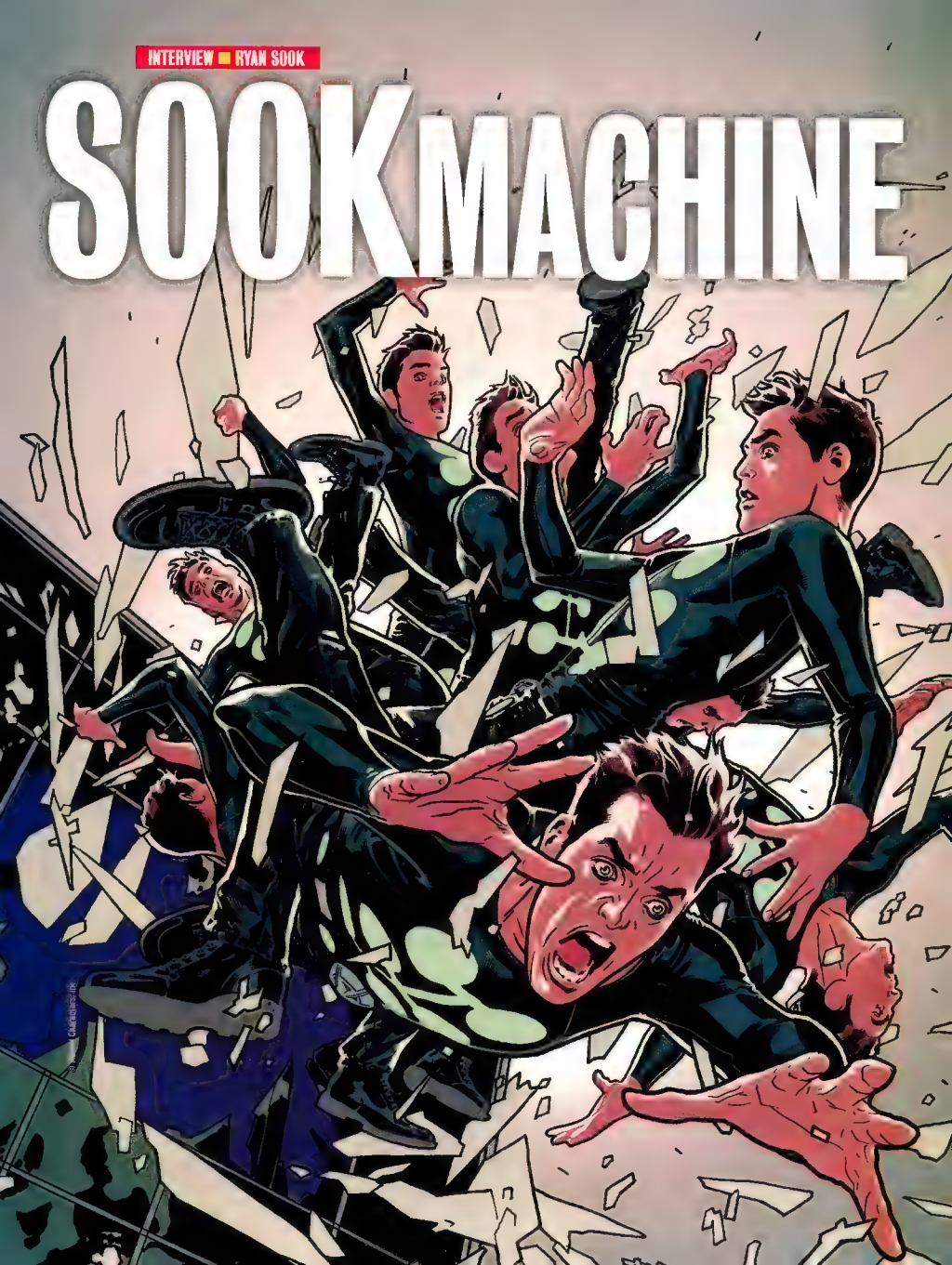
NOM DU TITULAIRE: .....

ADRESSEZ VOTRE CHÈQUE À L'ORDRE DE:
DISCOUNT COMIX

DESIGNATION	QTÉ	PRIX

INTERVIEW ■ RYAN SOOK

SOOK MACHINE

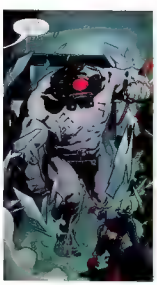


RYAN SOOK N'A PAS LA RECONNAISSANCE QU'IL MÉRITE DE CE CÔTÉ-CI DE L'ATLANTIQUE. AU GRÉ DES TRADUCTIONS, UNE BONNE PARTIE DE SA PRODUCTION RÉCENTE RESTE ENCORE INÉDITE EN FRANCE. L'ARRIVÉE DE SON X-FACTOR CHEZ PANINI (OÙ SA ZATANNA DEVRAIT ÉGALEMENT ÊTRE PUBLIÉE EN 2007), NOUS SEMBLE DONC ÊTRE UNE EXCELLENTE RAISON DE CAUSER UN PEU AVEC CET AS DES AMBIANCES NOIRES. UNE CHOSE EST SÛRE : ON N'A PAS FINI D'ENTENDRE PARLER DE LUI...

REPÈRES

› Base d'opération :
Quelque part aux États-Unis

› Ses séries phares :
- Buffy (Dark Horse)
- BPRD (Dark Horse)
- Spectre (DC)
- Hawkman (DC)
- 7 Soldiers : Zatanna (DC)
- X-Factor vol.3 (Marvel)
- Ultimates Annual #2 (Marvel)...



Ryan, en vrai disciple de Mignola, que ce soit pour des visites dans l'univers d'Hellboy (à droite), ou même des clins d'oeil dans Ultimates.

Parlons un peu d'X-Factor. Comment le projet a vu le jour ? Quel est votre personnage favori dans l'équipe, même si la réponse semble évidente ?

Le projet a été mis en place par Andy Schmidt, éditeur chez Marvel, et Peter David. Ça faisait un petit moment qu'Andy et moi voulions travailler ensemble. Il m'a appelé pour savoir si j'étais intéressé par **X-Factor**, je lui ai dit que dès que j'aurais fini mon travail sur **Seven Soldiers**, il n'y aurait aucun souci. Il m'a envoyé le script et les idées de design de Peter David que j'ai trouvé excellents, j'ai donc accepté. Le personnage que je préfère dessiner ?... Syrène. Ce n'était pas très difficile à deviner ! (Rires). J'adore tous les dessiner : Madrox, Guido... Mais Syrène est tellement spéciale, différente de ce que j'avais fait avant, elle reste ma favorite.

Et elle est très sexy... Votre façon de la dessiner se rapproche de celle d'Adam Hughes, c'est un changement de style volontaire ?

Oui. Ce n'est pas que pour elle. Quand vous dessinez, vous utilisez toutes les influences et les expériences du passé. À force de travailler, votre style évolue car vous acquérez de nouvelles techniques, on vous donne des conseils. Pour un personnage comme Syrène, qui exprime la sensualité, il est normal de se laisser influencer par des artistes références en la matière, comme Adam Hugues.

Malheureusement, nous n'avons pas eu le temps de voir tout votre talent sur cette série, car vous l'avez quittée après quelques numéros (rires). Est-ce aussi une question de délais ? Vous étiez trop lent ?

Non, pour une fois, ce n'est pas ça (rires). Comme je suis lent, j'avais posé une condition avant d'accepter : je devais avoir fini au moins deux numéros complets avant que l'éditeur annonce la série. Et il a accepté. Mais les gens de Marvel voulaient des projets à annoncer à San Diego 2005 pour titiller le public et **X-Factor** en faisait partie. Mon projet sur **Seven Soldiers** connaissait un énorme retard pour de nombreuses raisons : la charge de travail de Grant Morrison, celle des éditeurs, la mienne... Ce projet étant important, il arrivait que je termine un numéro. Mais Grant Morrison écrivait trois séries à la fois, je n'avais pas forcément le script pour le numéro suivant. Il fallait attendre entre deux. Marvel a quand même lancé les commandes pour **X-Factor** alors que je n'avais même pas fini **Seven Soldiers**. J'ai commencé à dessiner le premier numéro un mois avant sa date de sortie. C'est trop court pour moi. J'étais crevé. Je l'ai fait pour le premier numéro. Pour le deuxième, le boulot a été partagé avec un autre dessinateur (NDLR : Denis Callero). Ils m'ont proposé d'appliquer ce système à quelques numéros, histoire de rattraper le retard. Par la suite, ils ont voulu conserver cette solution. Je me suis dit : "*Je n'ai pas signé pour ça !*" Je voulais faire une série mensuelle par moi-même. Je pensais pouvoir combler ma lenteur par le fait d'avoir de l'avance et en travaillant dur. Mais ça n'a pas marché, c'est dommage ! (Rires).

Ça arrive souvent. Beaucoup d'artistes ont ce problème.

C'est vrai. J'étais vraiment déçu qu'ils me fassent ce coup-là. J'avais passé pas mal de temps à élaborer un logo pour le titre, à faire des designs en couleurs pour chaque perso. Je voulais créer un univers, une ambiance. Comme dès le premier numéro, je me suis retrouvé avec un flingue sur la tempe, j'ai pas eu le temps de développer ce que j'avais prévu. Je ne peux pas travailler dans ces conditions, trop de pression.

Vous avez donc demandé à quitter la série ?

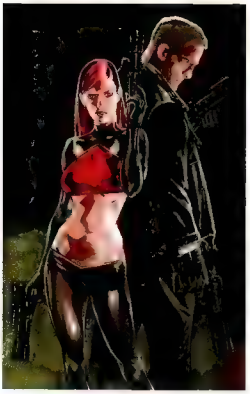
Absolument. Ils voulaient que je continue à dessiner la moitié de chaque numéro avec Denis Callero. Je leur ai dit que je préférais que Denis fasse un ou deux numéros fill-in, le temps que je rattrape mon retard. Ils pensaient que ça ne marcherait pas. Dessiner un demi-numéro, ça ne m'intéressait pas. Je ne trouvais pas que c'était juste envers les fans. J'ai donc décidé d'arrêter.

Vous ne le savez sûrement pas, mais les lecteurs français vous connaissent avant tout pour votre travail sur Buffy d'il y a quelques années. Comment décririez-vous l'évolution de votre style de cette époque sur vos travaux pour X-Factor actuellement ?

J'essaie de m'améliorer sur chaque travail. Je ne change pas radicalement de style à chaque fois, mais j'utilise ce que je viens de faire pour corriger mes erreurs et apporter un style qui correspond à la série ou au personnage. Mon but étant que chaque nouveau job soit meilleur que l'ancien.

Lorsque vous travailliez sur Buffy ou Angel, vous n'aviez pas de problèmes à utiliser une licence existante ? Beaucoup d'artistes ont du mal à dessiner des personnages existant « en chair et en os », ils considèrent ça comme une vraie création, qu'en pensez-vous ?

C'était difficile, notamment pour les approbations, car certaines personnes deviennent tatillonnes quand il s'agit de les dessiner... (rires). Pour chacun de mes travaux, je fais en sorte que la situation et les personnages soient crédibles et réalistes. J'ai essayé de rester fidèle au matériel d'origine, je voulais que les lecteurs se disent : "*Ça c'est*



Ci-dessus : Hellhound, Hawkman et Spectre. Une spécialité de Ryan Sook : les ambiances obscures.
Ci-dessous : quand il ne bosse pas pour les comics, l'artiste s'éclate sur des trading cards.

Buffy, ça c'est Angel ", rien qu'en les voyant. Mais il ne faut pas oublier que c'est un comic-book, ce n'est pas exactement la même chose que la série.

Revenons un peu en arrière, parlons de Mike Mignola. Est-ce une sorte de mentor pour vous ?
Assurément. C'est un très bon ami, du moins je le considère comme tel (rires). Il a été l'un des premiers à regarder mon portfolio et à me dire que ce que je faisais était bon. Il l'a montré chez Dark Horse et DC aussi je crois. Il a donc été d'une aide précieuse pour obtenir mon premier job. J'ai beaucoup appris en parlant avec lui. Pour moi, c'est le meilleur artiste dans le monde des comics actuels. En plus de son style si particulier, il a vraiment un don pour raconter les histoires.

Nous l'avons interviewé il y a quelques mois. Il a vraiment son propre monde. Il est déconnecté du reste de l'industrie des comics, il est dans sa bulle. C'est peut-être cela qui le rend si talentueux ?
Absolument. Il a toujours fait sa carrière sans vraiment se préoccuper du milieu des comics, et je pense que c'est pour ça qu'il est si doué. Il n'a jamais voulu être une « personnalité ». Il veut juste être un bon auteur de comics et laisser de côté l'aspect publicité et paillette qui va avec. Malheureusement, à un moment, on ne peut pas éviter toute cette publicité !! (Rires) Il a créé sa base de fans.

Vous aussi, vous savez ?!
Vraiment ? Tant mieux ! (Rires). J'adore faire ce boulot. Je ne recherchais pas forcément la notoriété ou gagner beaucoup d'argent. L'essentiel pour moi, c'était de gagner assez pour en vivre. Avant, j'avais un autre boulot et je faisais des comics pendant mon temps libre. Aujourd'hui, je suis content d'avoir assez de travail pour ne plus à avoir à faire ça ! (Rires). C'est toujours mieux de faire un travail qu'on adore et d'être reconnu.

Vous abordiez la série du Spectre à un moment spécial, car Hal Jordan était l'hôte du Spectre à cette époque. Les fans avaient des réactions très mitigées face à la série. Il y a même eu des menaces envers le scénariste ! Quelle était votre relation avec les fans, même si vous n'avez fait partie de ce projet que brièvement ?
J'ai toujours été plus ou moins distant. Je suis artiste avant d'être fan. Je sais que quand un tel projet se présente, je ne dois pas laisser mes sentiments entrer en ligne de compte. Je ne dois pas réagir comme un fan. J'essaie toujours de faire pour le mieux avec le scénario que j'ai, même si je ne suis pas en plein accord en tant que fan. De toute façon, ça sera fait avec ou sans moi... J'ai entendu beaucoup d'avis de fans au sujet de cette série, souvent mauvais. Mais dans ce cas, il faut faire de son mieux, c'est tout.

En vous écoutant, on a l'impression que vous êtes pris en otage lorsqu'on vous demande de réaliser une série. Vous ne pouvez toujours pas choisir les projets que vous voulez faire ?
Non, non. À ce niveau de ma carrière, j'ai le choix. J'ai toujours tenu à dire si je voulais faire ou non une série. Mais quand je me lance dans un projet, je suis pris en otage, c'est le mot juste. J'en suis « prisonnier ». Si vous vous engagez dans un projet, vous devez y être dévoué, vous y investir à fond. Parfois, ça marche pour le mieux, parfois non. Mais je le fais pour tous mes projets : **Buffy**, **Angel**, **le Spectre**, **Hawkman**. Il arrive que ce ne soit pas ce que vous préféreriez, mais quand vous vous êtes engagé à faire quelque chose, il faut le faire de tout son coeur, sinon ça ne sert à rien.

Est-ce pour ne pas vous sentir « prisonnier » que vous ne restez pas longtemps sur une série ? Est-ce de l'ennui également ?
Non, pas du tout. Honnêtement, je cherche toujours à rester le plus longtemps possible sur une série. Mais je n'y arrive pas tellement je suis lent, mais vraiment horriblement lent ! (Rires). Ça ne me dérange pas que les gens pensent que je suis « captif » d'un projet, je m'investis simplement à 100 % dans tout ce que je fais. Je veux que mes lecteurs soient « captivés » par le résultat. C'est vrai, certaines fois, on peut s'ennuyer sur un projet, mais je cherche toujours à rester sur un titre quand c'est réalisable.

Comment vous êtes-vous retrouvé sur la mini-série Seven Soldiers : Zatanna ?
Je travaillais sur **Hawkman**, en collaboration avec un éditeur de chez DC qui était aussi impliqué dans la saga **Seven Soldiers**. Grant Morrison a demandé à avoir les artistes qu'il désirait et j'étais un de ceux-là. Mon éditeur m'a donc appelé un après-midi et m'a demandé si je voulais passer d'**Hawkman** à **Zatanna**. Et j'ai dit oui, évidemment ! Il m'a dit que c'était Grant Morrison qui écrivait la série et le concept de ces mini-séries. Il ne savait pas encore quel personnage j'allais dessiner, mais j'ai dit oui avant même que ce soit décidé.

Zatanna a été une agréable surprise. Elle est connue pour ses bas résilles (rires). Vous avez joué avec ses tenues, en créant toute une gamme de sous-vêtements. Etait-ce votre idée ou celle du scénariste ?
Ça vient de Grant Morrison ! (Rires). Tous les designs des costumes étaient de moi mais ça correspondait à ce que Grant voulait faire, lui donner un costume différent à chaque numéro. Je suivais ses directives et il approuvait mes designs, donc aucun souci.

Les scripts de Morrison sont connus pour être très denses, ils fourmillent de détails. Comment ça se passe en tant que dessinateur ? Avez-vous eu le syndrome de la page blanche en vous demandant de quoi il parlait ?
Oui, il y a eu des fois où je me suis dit : "*Comment vais-je dessiner ça ?*", car il était souvent très précis, mais je ne connaissais pas la référence (rires). Parfois, il m'expliquait ce qu'il voulait graphiquement,

mais c'était très dur à décrire avec des mots. Il avait en tête une image de ce qu'il voulait et sa description était difficile à saisir. Quand il désirait utiliser un ancien personnage ou un objet spécial, il me fournissait toujours des références, des anciens numéros par exemple. Ça a donc grandement facilité notre travail.

Êtes-vous passé directement au deuxième annual des Ultimates ou avez-vous fait autre chose entre deux ?

Laissez-moi réfléchir... J'ai fait pas mal d'illustrations et de couvertures à côté. Mais je crois bien que les planches complètes que j'ai faites après **X-Factor**, étaient pour **l'annual des Ultimates**. Je viens de terminer une histoire en noir et blanc pour la série **Goon** chez Dark Horse.

Vous ne faites pas partie du « club » des dessinateurs « exclusifs » ?

Non (rires). Je n'ai aucun contrat d'exclusivité.

Est-ce voulu, ou est-ce tout simplement parce que personne ne vous l'a proposé ?

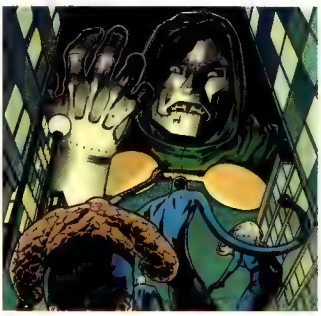
Marvel et DC me l'ont proposé plusieurs fois. Selon moi, avec les contrats d'exclusivité, vous pouvez vous retrouver à faire quelque chose dont vous n'avez pas forcément envie. Quand j'étais chez DC, je devais reprendre **Detective Comics**, j'ai accepté et dessiné un numéro entier qui ne sera jamais imprimé, parce que le scénariste et l'éditeur ne voulaient plus travailler ensemble. L'éditeur a donc décidé de renouveler toute l'équipe des artistes, c'est-à-dire Mick Gray et moi. J'ai appris cette nouvelle sur le Net, l'éditeur ne m'ayant toujours pas appelé pour me l'annoncer... Si j'avais signé un contrat d'exclusivité avec DC, j'aurais été à la merci de l'éditeur et il m'aurait assigné au comic de son choix. **Scooby-Doo** pourquoi pas ?! (Rires). Encore une fois, je ne veux pas me retrouver « prisonnier » de ce genre de situation.

Maintenant qu'il est chez Marvel, vous aurez peut-être la chance de retravailler avec Brubaker ?

J'adorerais retravailler avec lui. C'est effectivement lui qui a écrit cette fameuse histoire de **Batman** qui n'est jamais sortie. Je suis complètement fan de ce qu'il a fait sur **Catwoman**. Il écrit un genre de comics « noir/policier », et j'aime beaucoup ce type d'histoires.

Revenons à l'annual des Ultimates. Vous n'avez que les pages de flash-backs, pourquoi ?

Pour ce boulot, ils m'ont appelé tout en sachant déjà que le comic serait séparé en deux styles distincts. Ils m'ont dit qu'il y aurait environ douze pages de flash-backs avec **Captain America** dans les années 40. Ça s'est bien goupillé au niveau de mon emploi du temps.



On ressent l'influence de Lobster Johnson ! (NDLR : un personnage rétro créé par Mignola).

Vous savez quoi, je suis à 100 % d'accord ! (Rires). En fait, un fan m'a demandé récemment, lors d'une convention, un dessin de Lobster Johnson et je lui ai conseillé de lire l'annual car il y a tellement de scènes où le costume de Captain America lui ressemble ! (Rires). Je n'ai pas fait les designs des costumes, l'idée vient de Bryan Hitch qui l'a déjà dessiné au début de l'univers **Ultimate**. Je me suis servi de leurs références.

Qu'avez-vous de prévu après la mini-série The Goon ? D'autres projets avec Marvel ?

Oui, j'ai une autre série chez Marvel sur laquelle je travaille en ce moment. J'ai aussi quelques couvertures pour Wildstorm en prévision, tout en continuant des illustrations à droite et à gauche.

C'est un autre aspect de votre travail. Vous avez illustré plusieurs jeux et séries comme World of Warcraft, Hellboy...

Oui, j'ai de bonnes relations avec le directeur artistique d'Upperdeck. La chose intéressante avec les illustrations, c'est que vous pouvez essayer des choses que vous n'avez jamais osé auparavant, surtout au niveau des techniques. On ne raconte pas une histoire, on peut donc se focaliser davantage sur l'aspect artistique du travail. Ça m'a permis d'intégrer des choses nouvelles dans **l'annual Ultimates** ou **The Goon**.

Vous jouez beaucoup sur la lumière et les ombres. Vous n'avez jamais eu envie d'utiliser ce genre de techniques dans l'animation ?

Je n'ai jamais touché à l'animation car je suis trop lent pour tenir le rythme. J'ai fait quelques designs dans ce secteur, mais depuis que je travaille dans les comics, je n'ai jamais manqué de boulot. Je préfère raconter une histoire que faire de simples illustrations. La plupart du temps, je n'accepte un projet que si je peux prendre mon temps pour le dessiner. Pour faire un bon comic, ça demande du temps... enfin, pour moi en tout cas ! (Rires).

Vous n'avez pas envie de vous lancer dans un « creator owned project » ? En Europe, par exemple ?

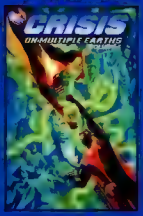
J'adorerais. J'ai développé plusieurs idées ces dernières années. J'ai déjà travaillé pour les Humanoïdes, et je leur avais parlé de mes projets personnels. Mais à cette époque, ils étaient en plein changement et j'ai donc abandonné.

Bon, allez, une petite dernière pour la route... Quel est ce prochain projet « secret » pour Marvel ?

(Rires)... Je crois que ça a déjà été annoncé de toute façon : ce sont les origines d'**Iron Man**, écrites par Howard Chaykin. C'est le genre de projet que j'adore, avec une superbe histoire... Ce n'est pas le **Iron Man** d'Adi Granov, je n'arriverai pas à l'égaler (rires). Il ne s'agit pas du Iron Man moderne. Il est plus proche de celui des années 60. C'est la première version d'Iron Man, vous savez, cette grosse boîte de conserve bancale, qui donne l'impression qu'il sort des ordures. Mais quel plaisir de le dessiner ! J'ai essayé de rendre ce design plus réaliste. Ça sera une mini-série en six numéros, qui sortira probablement durant l'été 2007...

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

Presque une décennie qu'il travaille dans les comics... Sook a bien progressé depuis ses débuts sur Buffy (ci-dessus), mais il continue d'illustrer des chasseurs en tous genres, que ce soit pour des couvertures de Birds of Prey ou de BD comme Vendredi 13 ou The Goon (ci dessous).



Distributeur

COMICS-V.O.-V.F.- PRODUITS DERIVES

LEGENDS DIFFUSION
37 TER RUE GUSTAVE SIMONET
94200 IVRY SUR SEINE

LEGENDS

TEL. : 01 45 15 14 00
FAX : 01 45 15 14 09
MAIL : CONTACT@LEGENDS.FR

Retrouvez l'intégralité des produits distribués par LEGENDS, sur

WWW.LEGENDS.FR

PFFT
...!
CONAN ! QU'EST-CE QUE...
CHUT ! J'AI ENTENDU DU BRUIT DERRIÈRE LES ROCHERS !
La Route des Rois

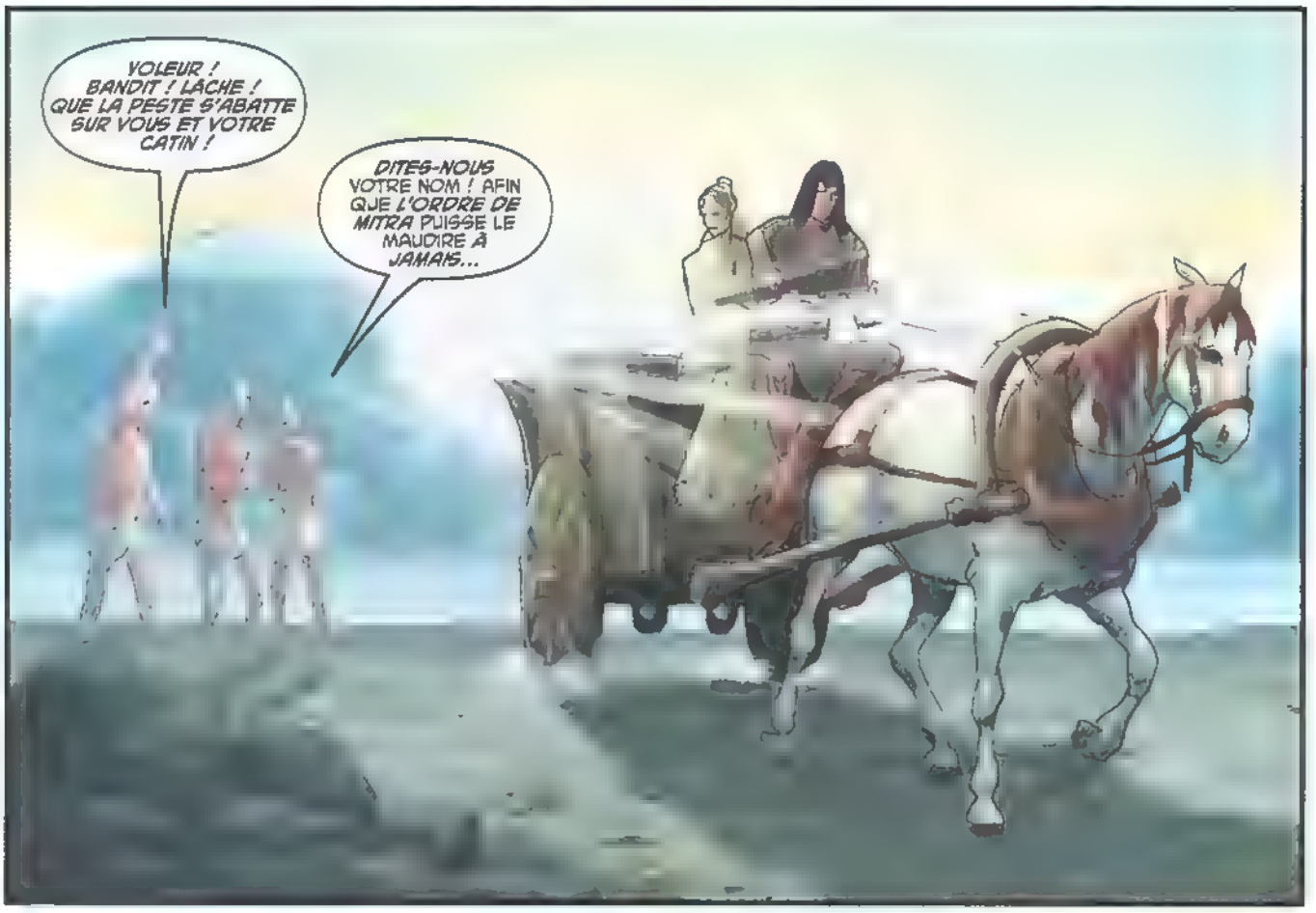
OOF!
AAH!
GG-GK
PITIÉ ! JE VOUS EN *SUPPLIE* ! NOUS NE SOMMES QUE DE PAUVRES PRÊTRES DE *MITRA*... DES VOYAGEURS DE LA ROUTE DES ROIS !
VOTRE GARDE DU CORPS N'EST PAS MORT EN VAIN. C'EST VOUS QUE NOUS CHERCHIONS.
TUEZ-LES TOUS, ET FOUILLEZ LE CHARIOT.

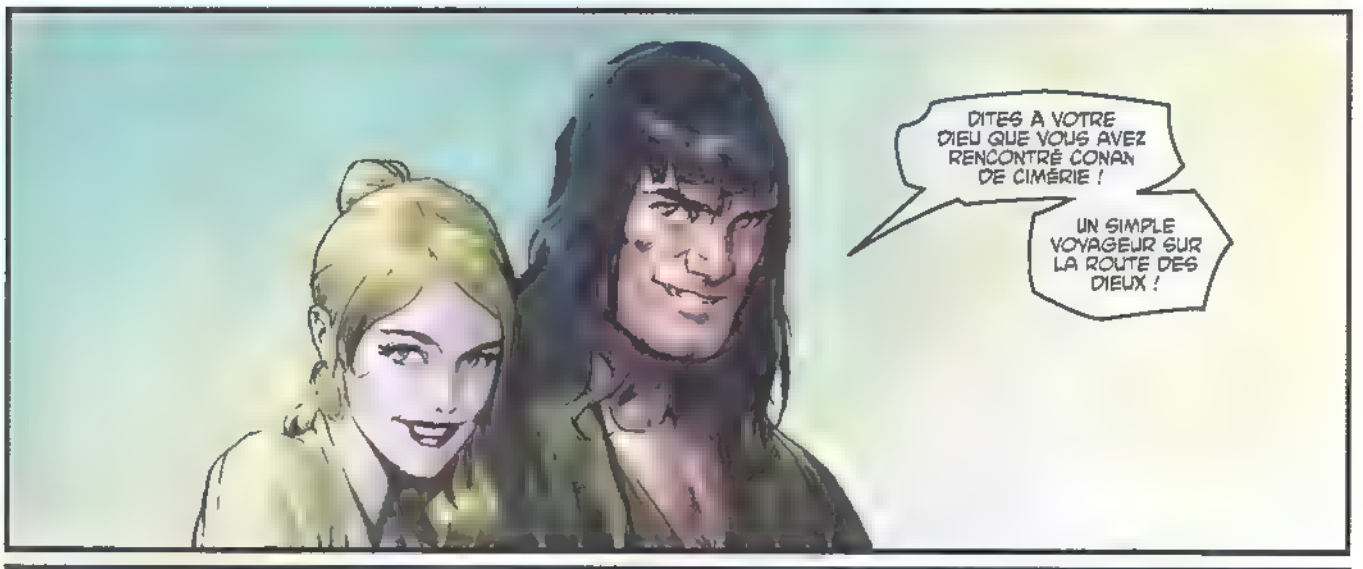
AUGHKKH!

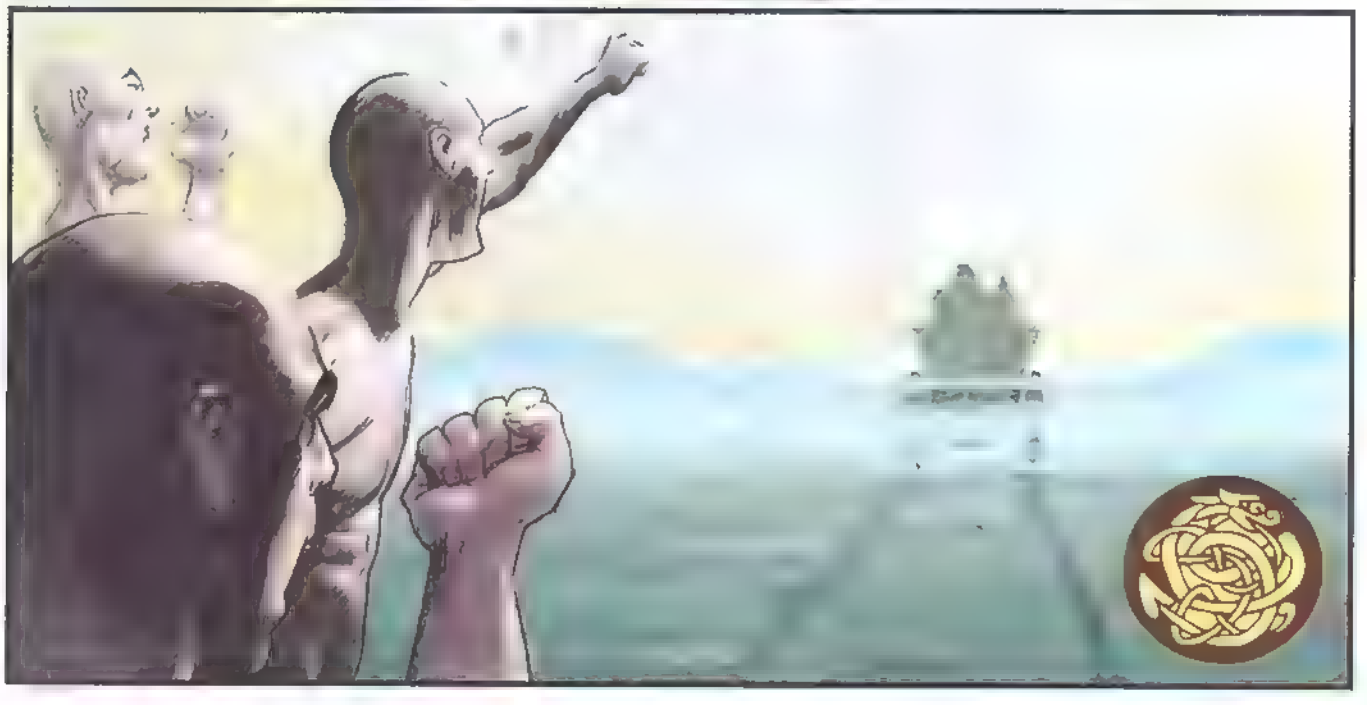
NHEEHEIGH

AÏÏE!
LOUÉ SOIT MITRA LA DÉESSE !
NOUS AVONS ÉTÉ SAUVÉS !

NOTRE *DIEU* A DÛ VOUS ENVOYER ! QUE VOUS ET VOTRE FAMILLE *SOYEZ BÉNIS* !
VOUS AVEZ NOTRE GRATITUDE ÉTERNELLE, ÉTRANGER ! NOUS N'AVONS PAS *D'ARGENT*, MAIS NOUS POUVONS VOUS OFFRIR À BOIRE ET À MANGER !
DE NOUVELLES *TENUES*, PEUT-ÊTRE ? DES PRIÈRES POUR QUE VOUS AYEZ UN GARÇON EN BONNE SANTÉ ?
QU'Y A-T-IL, CONAN ? QU'AS-TU TROUVÉ ?
CE NE SONT PAS DES BANDITS. ILS PORTENT LEURS TUNIQUES D'HOMMES DE FOI !
CECI EST LE SYMBOLE DU DIEU *ANU* !
LA LANGUE DE SKELOS ! LES ÉMISSAIRES D'ANU OSENT ATTAQUER L'ORDRE DE MITRA ?
CES QUERELLES ENTRE PRÊTRES NE ME CONCERNENT PAS.
MERCI POUR LES CADEAUX. JE LES PRENDS VOLONTIERS.
EN FAIT, JE VAIS PRENDRE AUSSI LE CHEVAL ET LA CHARRETTE.


VOLEUR ! BANDIT ! LÂCHE ! QUE LA PESTE S'ABATTE SUR VOUS ET VOTRE CATIN !
DITES-NOUS VOTRE NOM ! AFIN QUE L'ORDRE DE MITRA PUISSE LE MAUDIRE À JAMAIS...


DITES À VOTRE DIEU QUE VOUS AVEZ RENCONTRÉ CONAN DE CIMÉRIE !
UN SIMPLE VOYAGEUR SUR LA ROUTE DES DIEUX !



L'Âge de Conan

Durant son quarante-cinquième été le sage et valeureux Conan de Cimérie accéda au trône d'Aquilonia, joyaux des provinces de l'ouest.

Peu après, des hommes ambitieux utilisèrent la magie noire pour déposséder le guerrier de son royaume

Ce n'est qu'après de terribles luttes que le Cimérien obtint la victoire.

Lors de la bataille finale pour le trône, le frère du roi de Nemedia, un conspirateur, fut pris en otage...

... pour l'échanger contre une jeune esclave qui avait aidé le cimérien auparavant

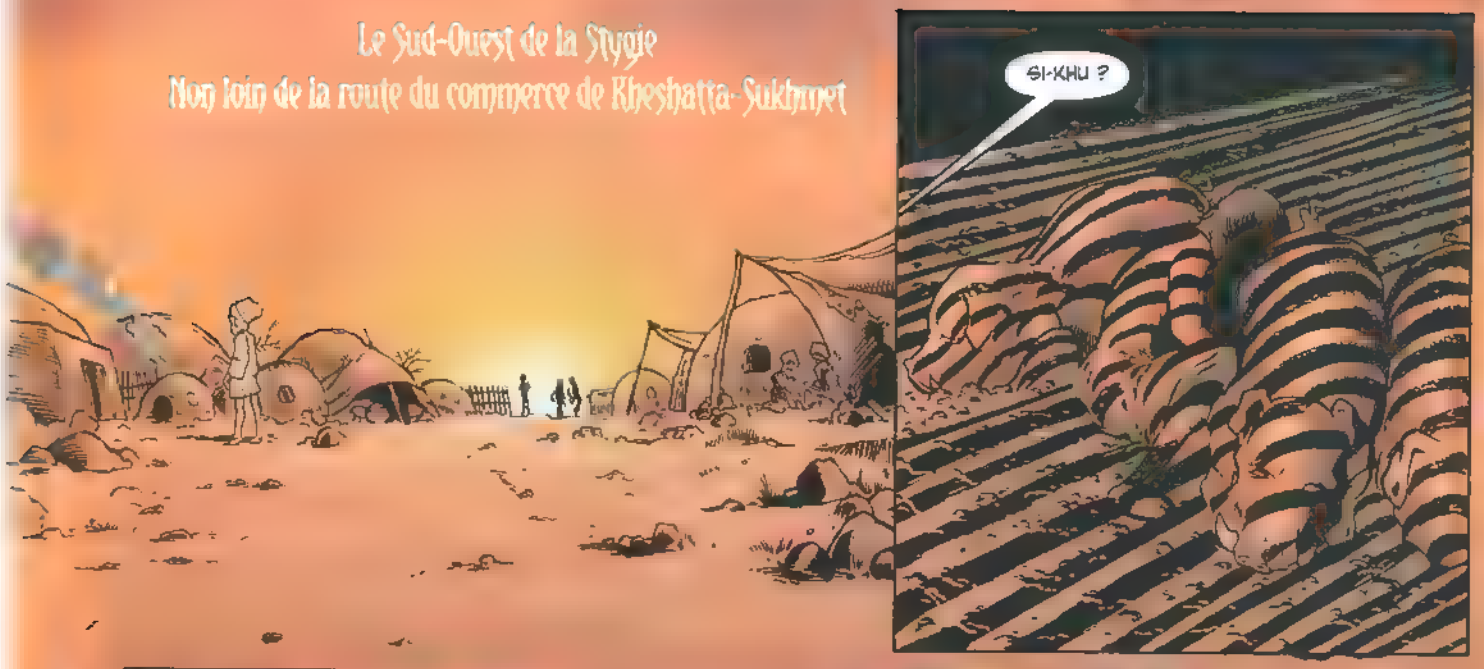
Zenobia, aux yeux aussi bleus que l'océan et aux cheveux d'un noir plus profond que l'ébène, avait dompté le roi sauvage

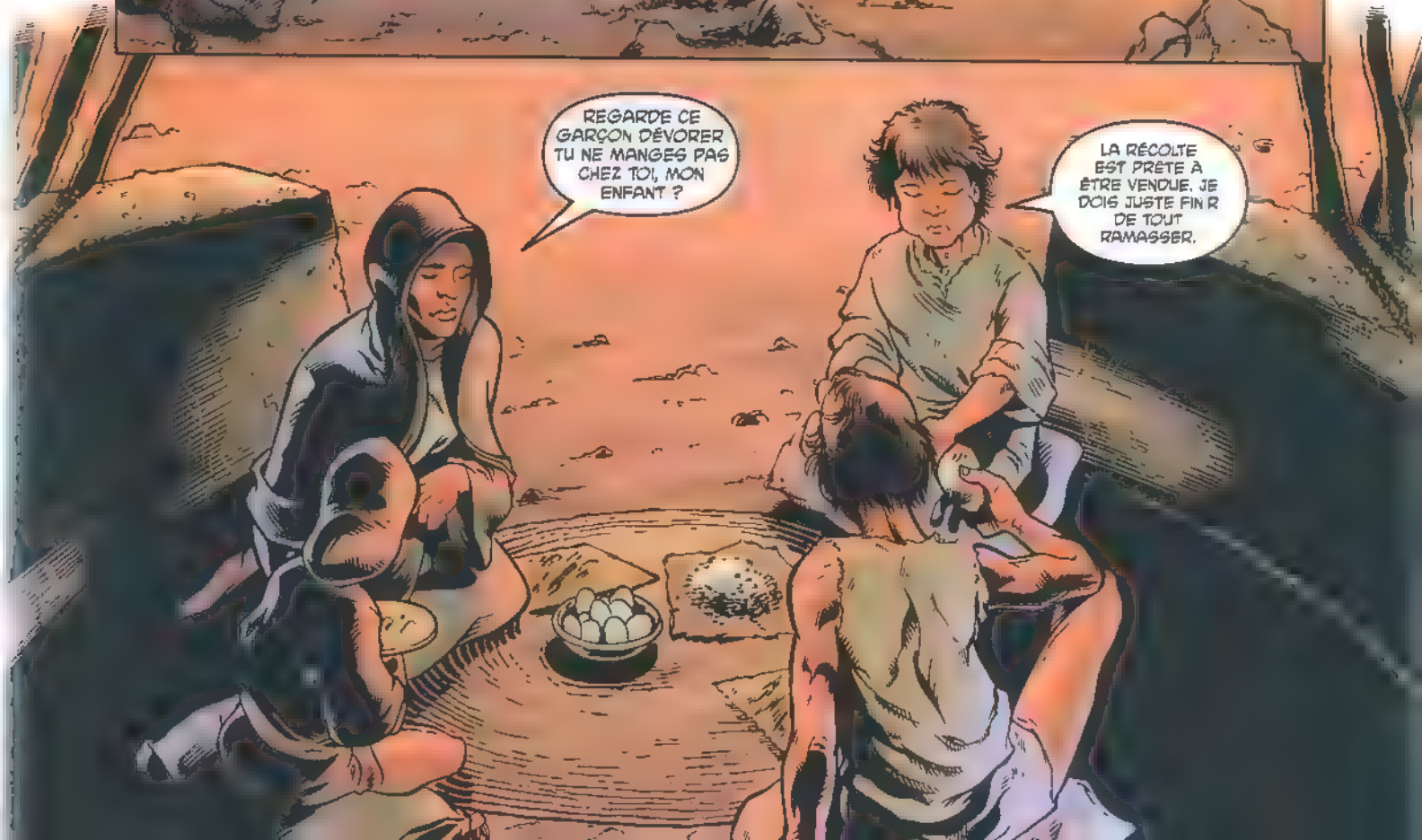
Où il y avait autrefois un harem, il y a aujourd'hui une reine.

Celui qui n'était auparavant qu'un barbare... est aujourd'hui un roi

- Les Chroniques de Nemdian -

Le Sud-Ouest de la Stygie
Non loin de la route du commerce de Rheshatta-Sukhmet




REGARDE CE GARÇON DÉVORER TU NE MANGES PAS CHEZ TOI, MON ENFANT ?
LA RÉCOLTE EST PRÊTE À ÊTRE VENDUE. JE DOIS JUSTE FIN R DE TOUT RAMASSER.

SI-KHU... TON PÈRE EST PARTI DEPUIS PLUS D'UNE SAISON. TU DEVRAIS PENSER À VENDRE TA TERRE. C'EST TROP DE TRAVAIL POUR TOI TOUT SEUL.
TU POURRAIS UTILISER L'ARGENT POUR T'INSTALLER DANS LE NORD ET RETROUVER TA DEMI-SOEUR. N'EST-ELLE PAS QUELQUE PART DANS LES ÎLES BARACHAN ?
JE NE PEUX PAS PARTIR... JE DOIS ÊTRE LÀ QUAND IL RENTRERA.
TON PÈRE ÉTAIT UN AMI. C'EST DIFFICILE DE PENSER QU'IL LUI SOIT ARRIVÉ QUELQUE CHOSE SUR LA ROUTE, MAIS IL EST TEMPS D'ÊTRE RÉALISTE...
IL VA REVENIR !
SI-KHU ! ATTENDS ! BIEN SÛR QU'IL VA REVENIR !
NE TE PRÉOCCUPE PAS DE TES CORVÉES AUJOURD'HUI, ALETA.
VA AIDER SI-KHU DANS LES CHAMPS.
MERCI, DA !
ATTENDS... SI-KHU !

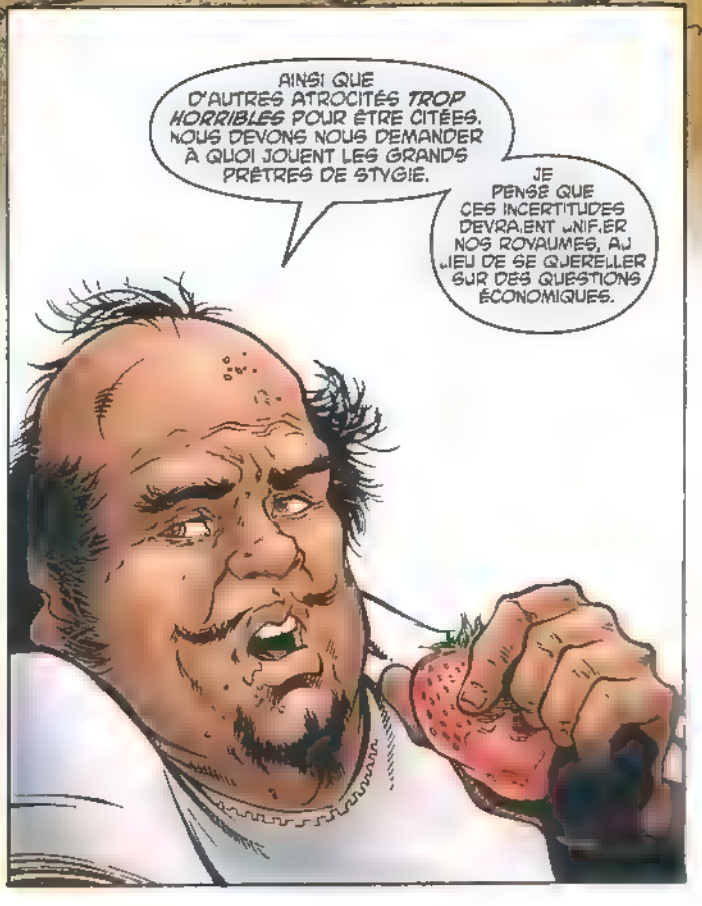
CONAN ?
TU ES LEVÉ TÔT, SI L'ON CONSIDÈRE TOUT LE VIN QUE L'ON A BU HIER SOIR.
C'EST VRAI. L'ENVOYÉ D'OPHIR ARRIVE CE MATIN. JE ME DOIS DE L'ACCUEILLIR.
QUELQUE CHOSE NE VA PAS ? TU ES... DISTANT.
N'AS-TU PAS ÉTÉ SATISFAITE LA NUIT DERNIÈRE ?
BIEN SÛR, TOUJOURS... TOUJOURS... MAIS C'EST DIFFÉRENT ENTRE NOUS DEPUIS QUE J'AI APPRIS QUE J'ATTENDAIS... UN ENFANT.
L'AMBASSADEUR ATTEND, MON SEIGNEUR.
OCCUPONS-NOUS DE LUI, ALORS.
MON AMOUR... ATTENDS...
SQREE

AH... LE *VIN AQUILONIEN*... AUSSI LÉGER QUE L'AIR. JE N'ARRIVE PAS À M'EN PASSER. OPHIR, LUI, NE PEUT LITTÉRALEMENT PAS S'EN PASSER.
LES POLITIQUES DE COMMERCE ACTUELLES NOUS FONT DÉPENDRE DES RESSOURCES DE VOTRE ROYAUME

JE CROIS QU'IL EST TEMPS QUE NOUS METTIONS NOS DIFFÉRENDS DE CÔTÉ... SI NOUS VOULONS DEVENIR DE BONS VOISINS.
OPHIR EST CÉLÈBRE POUR SA RICHESSE. L'OR ET LES PIERRES PRÉCIEUSES DES MONTAGNES DE KARPASH SE SERAIENT-ILS TARIS ?
LES TEMPS SONT DURS, SEIGNEUR CONAN. IL NE S'AGIT PAS QUE DE COMMERCE... IL EXISTE UNE PLUS GRANDE MENACE PROVENANT DE...

« ...STYGIE. »
SI-KHU ! QUELQU'UN APPROCHE !

« DES RUMEURS DE *GÉNOCIDE* ENVERS LEUR PROPRE PEUPLE... DES VILLAGES ENTIERS RASÉS... C'EST CE QUE NOUS ENTENDONS À LA COUR D'OPHIR »


AINSI QUE D'AUTRES ATROCITÉS *TROP HORRIBLES* POUR ÊTRE CITÉES. NOUS DEVONS NOUS DEMANDER À QUOI JOUENT LES GRANDS PRÊTRES DE STYGIE.
JE PENSE QUE CES INCERTITUDES DEVRAIENT UNIFIER NOS ROYAUMES, AU LIEU DE SE QUERELLER SUR DES QUESTIONS ÉCONOMIQUES.

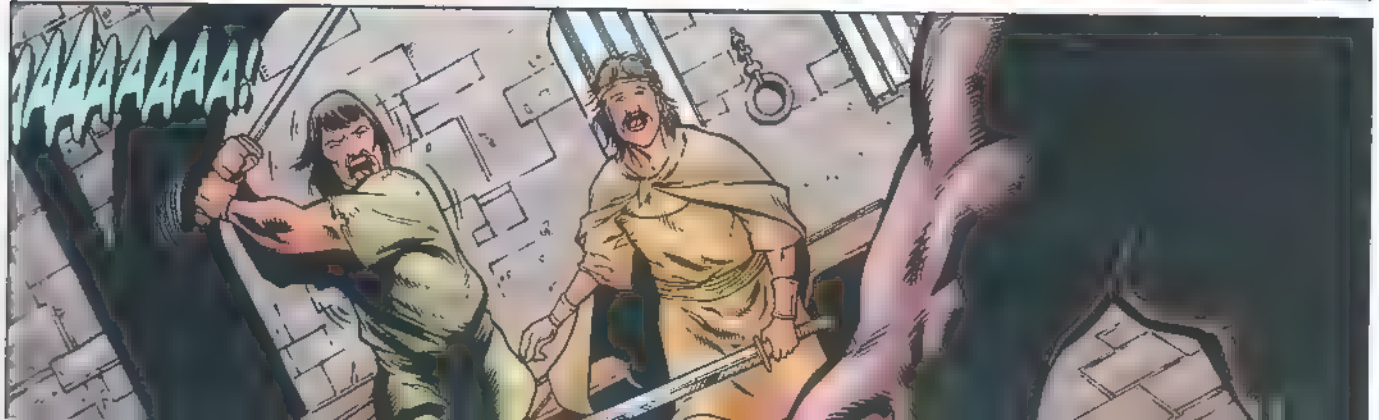
TU LE VOIS AUSSI, ALETA ? JE N'A PAS LA FIÈVRE PORC NE. C'EST VRA MENT LUI, HE N ?
<AIDEZ MOI... CET ENDROIT SEMBLE FAMILIER... LES ENFANTS... POUVEZ-VOUS M'AIDER...?> *
* Traduit de l'ancien Acheronien
C'EST... C'EST TOI...
REGARDE ! JE L'AI GARDÉE... JE SAVAIS QUE TU REVIENDRAIS... J'AI GARDÉ TA TERRE.
<JE... JE TE CONNAIS, MON GARÇON ?>
JE NE COMPRENDS PAS CE QUE TU DIS...
« ...PAPA ? »
LES HISTOIRES DE LA *STYGIE* N'ONT RIEN À VOIR AVEC CES DISCUSSIONS COMMERCIALES
IL N'EST PAS SAGE D'ESSAYER DE ME FAIRE PEUR. NOUS PARLONS BIEN OU NOUS NE PARLONS PLUS.
JE VOUS EN PRIE, VOUS AVEZ MAL COMPRIS, SEIGNEUR... JE NE VOULAIS QUE...
DES NOUVELLES URGENTES, MON ROI.
LES DERNIERS TRAÎTRES DE TARASCUS ONT ÉTÉ APPRÉHENDÉS DANS LES COLLINES AU-DEHORS DE LA VILLE, DURANT LA MATINÉE. ON LES CONDUIT AUX DONJONS EN CE MOMENT.
MMMH... LA JOURNÉE N'AURA PAS ÉTÉ INUTILE APRÈS TOUT

NNNNNNHH...
TU NE TE RAPPELLES PAS DE MOI ? TU DOIS TE SOUVENIR DE QUELQUE CHOSE ! COMMENT NOUS AS-TU TROUVÉS SI..
LE VOICI, DA.. COMME JE TE L'AI DIT ! LE PÈRE DE SI-KHU EST REVENU !
PAR LA GRACE DE LA DÉESSE, C'EST VRAI !
<ARRÊTEZ ÉTRANGER...! NE VOUS APPROCHEZ PAS, SI VOUS TENEZ À LA VIE...>
GHH!
<IL APPELLE ! LE MAÎTRE APPELLE !>
AGH!!
COUREZ LES ENFANTS !

Nooo Ahhhhhh!!!
DA ! QUE SE PASSE-T-IL ?
DES CHEVAUX.
ILS VIENNENT VERS NOUS.
À TOUTE VITESSE.
DES SOLDATS STYGIENS !

Le Donjon, sous-sol du Palais Aquilonien.
SEIGNEUR CONAN... ATTENDEZ... CE N'EST PAS CE QUE VOUS CROYEZ...
VOUS ÊTES FIDÈLES À TARASCUS ET VOUS AIDEZ ORASTES À VOLER MON TRÔNE !
JE SUIS SÛR QUE VOUS VOUS ATTENDEZ À UNE CRUCIFIXION PUBLIQUE, OÙ LES ENFANTS POURRAIENT VOUS JETER DES FRUITS POURRIS ET PISSER SUR VOS MAINS ENSANGLANTÉES...
MAIS JE NE SERAI PAS SATISFAIT.
À LA PLACE, JE VOUS OFFRE UNE SOLUTION QUE VOUS NE M'AURIEZ JAMAIS ACCORDÉE
GARDES !!
DONNEZ VOS ARMES AUX PRISONNIERS !

MOUREZ COMME DES HOMMES !


AAAAAAAA!

POURQUOI FAITES-VOUS ÇA ?! NOUS SOMMES DES VÔTRES !
MON BÉBÉ ! VIENS AVEC MOI !
ALETA !
MON DIEU ! JE VOUS EN PRIE ! NOOON !

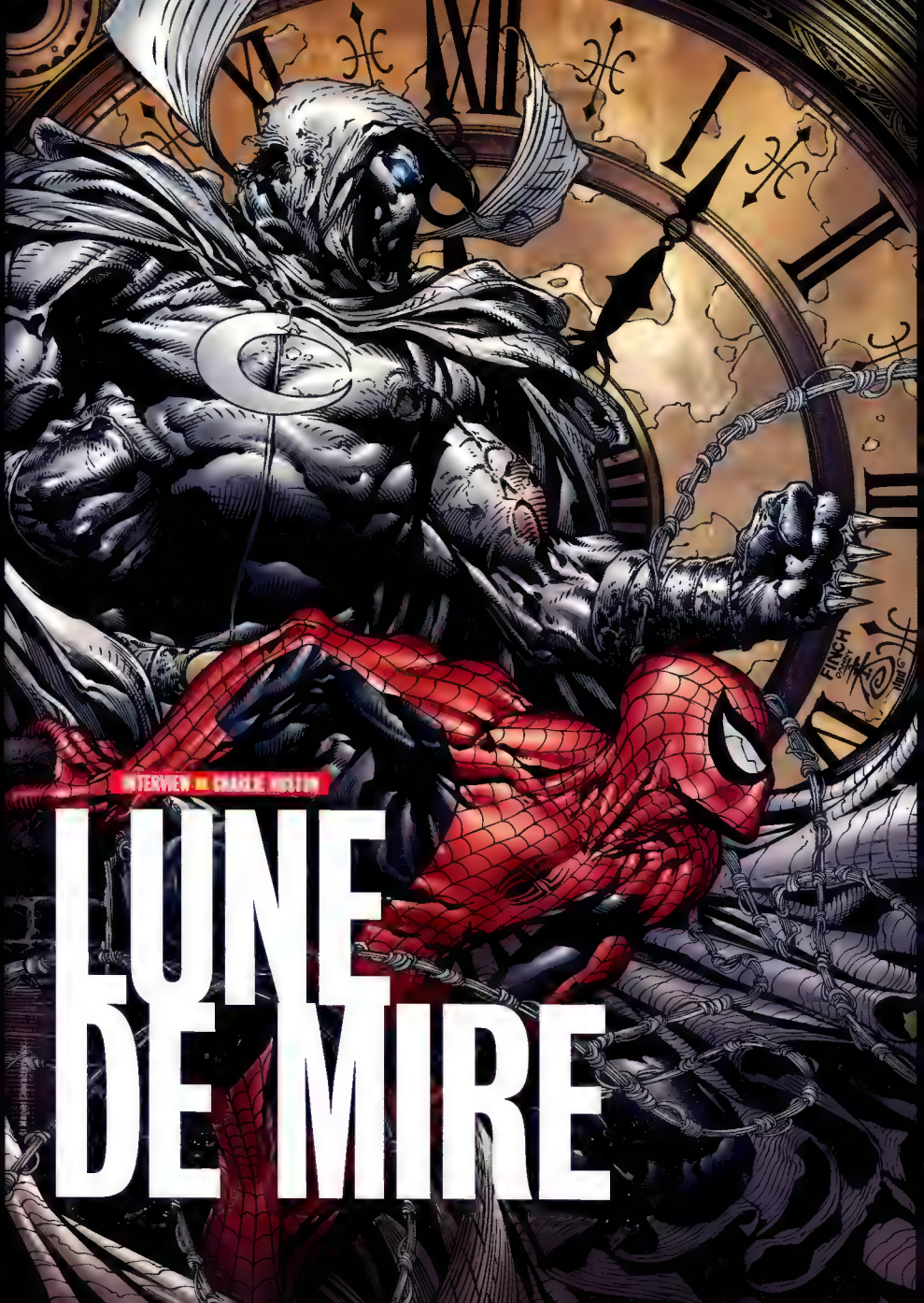
RAHH !
AHHH!
OOOH!
REGARDEZ-MOI DANS LES YEUX ET APPRENEZ QUE DÈS LE DÉPART..
..VOUS AFFRONTEZ UNE MONTAGNE !
CHAAAA!

NNNNNNN...
<LE MAÎTRE APPELLE>
DEBOUT ! ALLEZ, DEBOUT !
PA...

«LÀ ! DES SURVIVANTS ! DES SURVIVANTS !?»
PARS, SI-KHU ! PARS !
TROUVE TA SŒUR ! ELLE T'AIDERA !
MEURS, PAYSANNE!
... LES T-TÉNÈBRES... JE VOIS...

« ... L'INVASION DES TÉNÈBRES. »

PAR CROM, TU ES UNE CRÉATURE INCROYABLE
TON HUMEUR A CHANGÉ DEPUIS CE MATIN.
RÉCHAUFFE CETTE PETITE VOIX FLUETTE, FEMME...
IL N'Y AUCUNE RAISON D'ÊTRE EN COLÈRE
À NOTRE MARIAGE, TU M'AS DIT : « UN JOUR, JE TE FERAI L'AMOUR DANS UNE TENTE, ADOSSÉE À LA PLUS GRANDE DES MONTAGNES. » TU T'EN SOUVIENS ?
OUI.
CELA TE RENDRAIT-IL PLUS HEUREUX... DE QUITTER TOUT ÇA ?
CHUT... NOUS AVONS UN HÉRITIER EN ROUTE LE FUTUR S'ANNONCE EN DES JOURS MEILLEURS


INTERVIEW DE CHARLIE HUSTON
LUNE DE MIRE

APRÈS PLUSIEURS ROMANS PARUS AUX USA, CHARLIE HUSTON COMMENCE À DEVENIR UN AUTEUR RÉPUTÉ LÀ-BAS. EN FRANCE, SON OEUVRE LITTÉRAIRE RESTE INCONNUE. UN JOUR OU L'AUTRE, PAR CONTRE, SON RENOUVEAU DE MOON KNIGHT, LE HÉROS NOCTURNE DE MARVEL, DÉBOULERA DANS NOS CONTRÉES. PREMIÈRE PRISE DE CONTACT AVEC CE SCÉNARISTE DÉBUTANT DANS LES COMICS, MAIS DONT LES PREMIÈRES PRODUCTIONS SONT À LA FOIS SAIGNANTES ET ÉNERGIQUES !

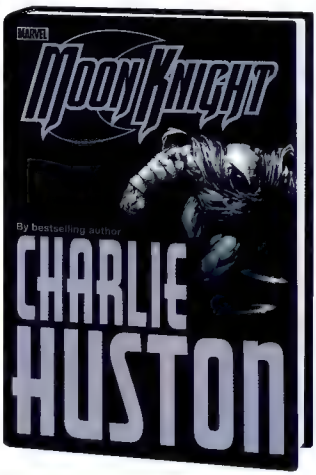
REPÈRES

› Base d'opération :
Côte

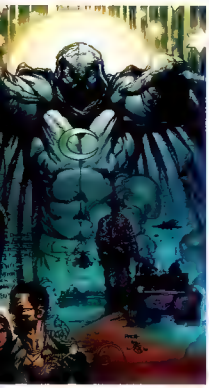
› Ses séries phares :
- Moon Knight
- Ultimates Annual #2
- Et sans doute bien d'autres choses à venir...

J'ai de mauvaises nouvelles pour commencer : aucun de vos romans n'est publié en français.
Je suis au courant ! C'est terrible comme nouvelle. C'est quoi ce bordel ?

Je ne sais pas, j'aimerais pouvoir en connaître la raison ! L'ironie du sort, c'est que votre premier livre en français sera un comic-book. Que diriez-vous à nos lecteurs pour vous présenter ?
Le travail pour lequel on me connaît le plus est une série de thrillers qui commence par **Caught Stealing** et dont le héros s'appelle Henry Thomson. Dans mes livres, il y a des meurtres, des crimes sanglants, le tout dans une ambiance sombre. Ce sont des romans noirs, mais pas dans le sens classique du terme. C'est en fait une trilogie dont le dernier volet est **A dangerous man**, sorti aux États-Unis en septembre dernier. J'ai aussi une série de romans d'horreur qui sont plus dans la tradition du roman noir. Le protagoniste est un vampire nommé Joe Pitt qui exerce la profession de détective privé. Cela se passe dans un Manhattan contemporain, où existe une vie en contrebas, une vraie société souterraine. Voilà le travail que j'ai effectué jusqu'à présent, travail qui a été publié dans plusieurs pays, mais malheureusement pas en France. En ce qui concerne les comic-books, la seule série que j'ai scénarisé est **Moon Knight**.



Vous faites partie de cette nouvelle vague de romanciers, qui en viennent aux comics. On nous a dit que vous aviez d'abord été contacté par Marvel et non le contraire ?
C'est vrai. Marvel n'était pas non plus particulièrement intéressé par moi. D'une part, leur travail consiste à recruter des écrivains dont le nom a un grand retentissement auprès du public. Manifestement, les gens aiment Stephen King ou Orson Scott Card. Mais à côté de cela, ils essaient aussi de trouver des écrivains capables d'écrire et d'être organisés dans leur travail, même si leur nom n'est pas immédiatement familier aux oreilles du public. Ils ont écrit une lettre à mon agent en lui demandant s'il aurait des écrivains intéressés par l'écriture de comic-books. Il m'a donc demandé si je l'étais, et j'ai répondu "oui". Nous avons alors commencé à parler de manière très générale des personnages que j'aimerais traiter. **Moon Knight** est apparu très rapidement dans ce processus. C'était un personnage que j'aimais depuis l'enfance, cela s'est donc décidé très rapidement.



Donc Moon Knight est seulement un rêve d'enfant qui devient réalité ?
Je pense que le mot « rêve » est peut-être un peu exagéré... Mais le personnage était sans nul doute l'un de mes préférés quand j'étais gamin. J'ai lu toutes les séries de Doug Moench de l'époque. Mais depuis, je n'ai pas lu que des comic-books, ce qui fait que j'en ai manqué pas mal par la suite.

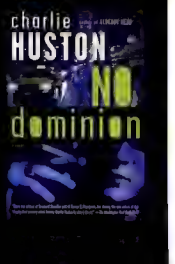
Avec le premier épisode, la comparaison avec Batman est indéniable. Pourtant, dans nombre d'interviews que vous avez accordées, vous insistez sur le fait que Moon Knight est plus complexe qu'il n'y paraît. Alors, qui est Marc Spector ?
Marc Spector est un ancien mercenaire solitaire qui pense qu'un dieu égyptien l'a ramené d'entre les morts. Il devient alors l'avatar de ce dieu, Konshu, qui est le dieu de la vengeance et de la lune. À partir de là, il va lutter contre le crime.

Mais pour vous, qui est « votre » Marc Spector ? Manifestement, il est différent de celui dont je me souviens !
Je ne vais pas changer **Moon Knight**. J'essaie de rester dans la continuité de la série et je vais réutiliser les éléments de la mythologie d'origine. Pour moi, Marc Spector est un tueur qui souffre de culpabilité et de pas mal d'incertitudes quant à la façon dont il mène sa vie. C'est un mec qui n'a jamais été gratifié ou apprécié pour quoi que ce soit, excepté pour sa capacité à blesser et à tuer. L'une des caractéristiques du personnage d'origine était les troubles de la personnalité dont il souffrait. J'ai choisi une interprétation pour toute cette folie. La manifestation des différentes personnalités, que j'évoquerai au fur et à mesure, sont les symptômes de quelqu'un qui est tiraillé entre ce qu'il peut et ce qu'il veut faire. J'aime l'idée d'un personnage qui est brisé de l'intérieur. Cela soulève beaucoup de questions : est-il vraiment un héros ? Quelles sont ses motivations, pourquoi sortir et combattre le crime ?

Vous parlez aussi très ouvertement des préférences sexuelles de son ami Frenchie, sujet qui n'avait jamais été abordé auparavant.
Oui, c'est quelque chose qui n'existait pas avant. Il n'y avait rien dans le comportement du personnage qui laissait supposer que Frenchie était gay. Tous ceux qui ont scénarisé le titre ont, à un moment ou à un autre, écarté un personnage, que ce soit Frenchie, Marlène ou Gina... Tous ces gens représentent la famille de Marc

Spector. Il fallait donc que je décide d'une approche. Et j'ai su assez tôt que je voulais garder tous ces personnages. J'ai alors essayé de me représenter comment ils fonctionnaient, de m'imaginer pourquoi ils s'étaient embrigadés dans tout ça. Je me suis posé des questions au sujet de Frenchie parce qu'il n'a jamais manifesté de croyance envers Konshu. De même, il n'a jamais exprimé de profond désir de combattre le crime, ni de défendre la justice ou les États-Unis. En plus, il n'est même pas américain ! Mais il est malgré tout à New-York en train de combattre le crime... Il met sa vie en danger tant de fois au travers des années qu'il en perd même l'usage de ses jambes. Il devait y avoir une explication. J'ai essayé de comprendre pourquoi il restait là... Et là, j'ai pensé « *Non, attends une minute, il est amoureux de Marc Spector !* ». Et cette manière de voir a un sens. Je joue aussi avec l'idée que pour s'engager dans ce genre de vie, Marc Spector doit être profondément égoïste. Il n'a pas du tout conscience de ce qui se passe autour de lui. Cela semble la manière parfaite de démontrer pourquoi Frenchie s'est engagé dans cette vie. Pour lui, c'est tout simplement la seule manière de prouver son amour. J'ai aussi développé l'idée que les précédents **Moon Knight** n'étaient en réalité que la perception de Marc Spector. La manière dont les relations ont tourné, la façon dont les personnages se comportent, c'est sa version de l'histoire. Par conséquent, jouer avec la sexualité de Frenchie et l'assimiler à l'idée que Marc Spector l'a complètement occultée de sa version de l'histoire, est une manière de donner non seulement un sens au personnage de Frenchie, mais aussi de développer la face ambivalente de Marc Spector. Cela montre qu'il est complètement passé à côté d'un aspect très important de la vie de son meilleur ami.

Huston, c'est tout un univers qui a su séduire les lecteurs américains. Il n'y a pas si longtemps, le jeune auteur vivait d'un job de barman. Aujourd'hui, ses années passées à écouter les clients lui servent à trouver le sens du sordide qui hante ses propres histoires...



Comme Frenchie est un personnage important de la série, je suppose que Marlène le sera aussi ? Prévoyez-vous d'utiliser le personnage et ses dessous sexy ?

(Rires)... Bien sûr que Marlène sera présente. Par contre, j'ai mis un point d'honneur lorsqu'on a parlé du design des personnages avec David Finch, à ce qu'elle ne porte pas de dessous sexy. Je ne suis pas un grand fan de ce genre d'attributs. Au début de la série, Marc Spector est dans la quarantaine, ce qui fait que Marlène a la bonne trentaine. Et ce fait ne l'empêche pas d'être attirante. Ça permet de la représenter en tant que femme accomplie, une femme sensible qui n'est pas seulement qu'un bout de viande. Bien sûr, je veux qu'elle soit belle et sexy, mais je préfère éviter les scènes où elle sort de la piscine en bikini ou quand elle se balade en petite tenue. De plus, son histoire avec Marc Spector est complètement différente aujourd'hui. Ils ont été séparés pendant plusieurs années quand mon histoire commence.

Jusqu'à présent, vous êtes béni des dieux...

C'est vrai, c'est vrai ! Mais on ne sait jamais quand cela va s'arrêter. Une grande partie de cette bénédiction vient du fait que David Finch est l'artiste qui travaille sur la série. J'étais quasiment inconnu dans le monde des comic-books lorsque j'ai commencé à écrire la série, alors que pour David, c'était le contraire. Il a une telle popularité... Les gens achèteront le livre rien que sur son nom. David a aussi indiqué qu'il continuerait jusqu'au numéro 12. Mais si après ça, il décidait de passer à autre chose, cela changerait tout. Est-ce que sans David, Marvel soutiendrait un écrivain inconnu ? Ne préféreraient-ils pas m'échanger contre un scénariste plus connu ? En bref, on ne sait jamais ce qui va arriver.

En tant qu'agent d'un dieu, Moon Knight doit apporter la justice sur terre. Mais alors pourquoi opérer à New York alors qu'il aurait été plus logique de l'avoir fait agir à travers le monde ?

Tout d'abord, la justice n'est pas son but, car Khonshu est le dieu de la vengeance. Savoir si Marc Spector croit ou non en Khonshu, c'est déjà une grande ambiguïté qui existait dans la première série, une ambiguïté avec laquelle je vais continuer à jouer. Il est un instrument de vengeance et non de justice. Par le passé, il y a eu une tentative pour en faire une figure plus internationale. Pour moi, ces histoires n'ont jamais fonctionné. Je pense que le personnage est une entité urbaine, basée à New-York.

Du point de vue des personnages Marvel, Moon Knight est souvent perçu comme un barjot. Comptez-vous jouer là-dessus, en intégrant des personnages de l'Univers Marvel ?

Oui, c'est un aspect sur lequel je travaille pour le second arc. Quand j'ai dit à Axel Alonzo ce que je voulais faire dans le deuxième arc de la série, c'est une des premières choses que j'ai mentionné. Je voulais apporter quelques uns des héros de l'univers Marvel avec qui il avait eu des relations fortes dans le passé, non pour combattre le crime en groupe, mais surtout pour savoir quelle était sa place dans l'Univers Marvel. C'était un besoin de ma part. Et une part de ce besoin est parfaitement égoïste ! Je sais que Marvel veut utiliser le personnage et qu'il va apparaître tôt ou tard dans d'autres comics. C'est donc une manière de préparer le terrain. Je pense que Marc Spector est complètement cinglé et je veux que ce soit un aspect que les autres persos ressentent. .

Avez vous entendu parler de Dan Slott ? Il mentionne très souvent que Moon Knight est un héros juif qui adore un dieu égyptien. C'est un peu ironique en fait. Est-ce que c'est un aspect que vous voulez traiter ?

Il y a beaucoup de blagues à ce sujet. À un moment, un des personnages raconte l'histoire de Marc Spector à quelqu'un et ils font référence à cela. Le problème que j'ai maintenant, c'est qu'il y a tellement d'histoires à raconter ! Et le personnage est si profond et si cinglé... Ce serait bien de comprendre le rapport historique qu'il existe entre le judaïsme et la mythologie égyptienne, par exemple. J'ai eu la chance d'en parler avec Doug Moench et il m'a dit que le patronyme « Marc Spector » venait d'un de ses amis. Il connaissait un mec qui s'appelait comme ça ! Son pote le tannait pour qu'il donne son nom à un personnage... Doug trouvait que c'était un nom super, ce qui est vrai. Il a eu l'opportunité d'utiliser ce patronyme dans **Werewolf by night**, lorsqu'il a créé le personnage. Mais il n'avait pas réalisé que son pote était juif, et quand il l'a appris, il décida que son personnage le serait aussi. Lorsqu'il a créé **Moon Knight** dans **Werewolf by night**, l'histoire avec le dieu égyptien n'existait même pas. C'est

par la suite qu'il a inventé le costume et l'histoire de Konshu. Il y a vraiment une super histoire à créer avec toutes ces bases, et j'espère que je pourrais le faire... ou un autre après moi.

Votre Moon Knight prend beaucoup de médicaments et boit beaucoup. Les Ultimates que vous avez scénarisé il y a peu, sont aussi portés sur ce genre d'abus. J'ai entendu dire que vous aviez été barman à vos heures ? Un rapport ?

Je l'ai été pendant des années. Je connais le lien entre l'alcool et Iron Man, et bien sûr, je sais ce que ça engendre dans les Ultimates. En effet, l'alcoolisme est quelque chose qui existe dans mon travail. Je travaille et vis aussi avec ça car je connais beaucoup de gens qui en souffrent. Je ne sais pas comment c'est en France, mais aux États-Unis, c'est une épidémie. Je ne crois pas avoir rencontré une personne dans ma vie qui n'ait été touchée par ce genre de problèmes, soit personnellement, soit par ses amis ou sa famille. Et parce que ça fait partie de ma vie, c'est inévitable que ça touche mon écriture. Ce qui est intéressant, c'est qu'il y a des antécédents dans **Moon Knight**, la peinture de l'alcoolisme ne vient pas de moi au départ. Quand j'ai écrit le premier numéro, je voulais une ouverture avec toute cette violence et ces combats. À vrai dire, c'est une scène classique dans Moon Knight, mais avec en même temps de l'extravagance et une part d'irréalisme. C'est d'ailleurs fait exprès, puisque toute cette scène se passe dans sa tête. Au départ, j'avais eu l'idée de faire interner Marc Spector dans un hôpital psychiatrique. On l'aurait vu malade et enfermé depuis plusieurs années. J'en ai parlé avec Alonzo et Joe Quesada. Ils ont aimé, mais Joe a suggéré qu'au lieu de piéger Marc dans son propre esprit, il était plus simple de le piéger dans son propre corps. À cause d'une blessure, il était devenu invalide et le fantasme dans lequel il vivait était dû à l'abus de drogues. Écrire sur ce sujet a été très facile pour moi, car je l'ai déjà fait dans mes romans. Mais les gens de Marvel ne veulent plus que leurs héros fument !

Mais ils peuvent être ivres !

Oui... (rires) !

Si vous vous êtes remis aux comics, vous avez dû remarquer qu'il y a une sorte de recrudescence du noir, des vampires ou des zombies ces derniers temps. Et justement, dans vos romans, vous avez créé une trilogie sur les vampires. Seriez-vous intéressé de traiter les vampires dans les comics, comme dans Blade, Morbius, Werewolf by Night...

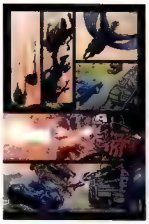
J'ai pensé à **Blade** avec Marvel, et Joe Quesada a mentionné **Morbius**. C'est assez logique vous savez, puisque j'ai écrit cette série de romans sur les vampires. Mais je n'ai pas tant d'histoires de vampires que cela à raconter, alors je les garde pour mes romans ! Ce que j'écris dans mes romans m'appartiens, et si j'écris pour Marvel, le travail leur appartient. Si j'inventais un personnage, ce serait leur propriété, et je ne pourrais plus m'en servir.

Sauf si vous faites des comics adaptés de vos livres, comme "Already dead"...

J'y ai pensé. Si ça doit être fait, ce sera sous forme d'un graphic novel. Il y a peut-être un avenir pour quelque chose comme cela.

Vous avez aussi écrit le deuxième annual des Ultimates ?

La raison principale pour laquelle j'ai eu à l'écrire, c'était qu'il s'agissait d'un cas d'urgence pour Marvel. Ils avaient rapidement besoin de quelqu'un pour effectuer ce travail. C'est mon titre préféré de super-héros. J'adore ce qu'en font (Mark) Millar et (Bryan) Hitch... c'est tellement inhabituel.



Peut-être parce que ces créateurs ne sont pas américains ?

Oui, c'est ce que je crois. Cela vient d'une sensibilité complètement différente. Je n'avais pas lu de comics depuis un certain temps avant de lire le premier numéro de **Ultimates**. Je ne connaissais pas non plus le travail de Millar. C'était vraiment une opportunité excitante, mais aussi très intimidante. Je n'étais pas prêt à écrire une vraie histoire Ultimate qui intégrerait tous les personnages du groupe. On travaillait avec des limites de temps assez serrées, et j'avais moi-même des limites. J'ai demandé si je pouvais écrire une histoire basée sur seulement un ou deux personnages. J'ai choisi **Captain America** et **Le Faucon**. Ce dernier était l'un de mes personnages favoris quand j'étais enfant.

Moon Knight, justicier ultraviolent (au point d'en perdre la boule ?), ou des zombies nazis en version Ultimate... Ajoutez à ça les propres héros littéraires de Huston et vous comprendrez la dominante assez noire de son oeuvre...

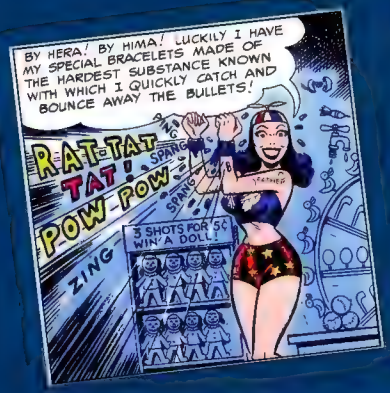
Pourtant, tout le monde pense qu'il y a un spoiler parce que ça se passe après le deuxième arc des Ultimates et que ce n'est pas encore sorti...

Non, vraiment, il n'y a pas de spoiler dedans. À moins de considérer que c'est un spoiler le fait de savoir que les Ultimates vont éventuellement gagner leur bataille contre les super-vilains ? J'ai voulu mettre Captain America sur les routes du pays pour voir comment il allait gérer ce qu'est le monde d'aujourd'hui et les choses qu'il a manqué. Dans l'histoire, Le Faucon lui sert de guide. On a travaillé avec deux artistes, Mike Deodato et Ryan Sook. Une grande partie de l'histoire que je voulais raconter se passait au présent, mais il n'y avait pas assez de pages. J'ai donc changé mon approche, et j'ai abandonné beaucoup de mes idées. Millar a plus l'habitude de faire de grosses sagas qui parlent de l'influence des médias, de la politique des USA au Moyen-Orient... Mais il sait aussi parler des problèmes sociaux, comme la violence conjugale. De ce fait, une histoire plus intimiste comme la mienne restait dans le ton de la série. C'est simplement des histoires différentes avec des scénaristes différents. Mais c'était un vrai plaisir et un vrai challenge de faire ça !

La bonne nouvelle, c'est que vous pouvez revenir l'année prochaine !

J'espère, ce serait super ! À ce moment-là, Joeph sera toujours sur le titre. J'aimais les annuals quand j'étais gosse. C'est bien que Marvel ait réintroduit le concept ces dernières années. Ce sont de belles opportunités que de raconter de bonnes histoires, et c'est quelque chose que j'aimerais faire.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky
Mise en forme : Raphaëlle Raux-Moreau


BY HERA! BY HIMA! LUCKILY I HAVE MY SPECIAL BRACELETS MADE OF THE HARDEST SUBSTANCE KNOWN WITH WHICH I QUICKLY CATCH AND BOUNCE AWAY THE BULLETS!
RAT-TAT-TAT!
POW-POW!
ZING
SPANG
SPARC
3 SHOTS FOR 5¢ WIN A DOLL!

L'ATTAQUE DES CLONES

QUI A PLAGIÉ QUI ? QUI SERA LE PREMIER ARROSEUR ARROSÉ ? HAWKEYE A-T-IL COPIÉ SUR GREEN ARROW OU LE CONTRAIRE ? ET SI LA PHOTOCOPIE ÉTAIT UNE TECHNIQUE DE COMBAT ENTRE ÉDITEURS QUI, À FORCE, ATTEINT LE STADE D'UNE CERTAINE LOGIQUE CRÉATIVE ?

Cela coule de source, les éditeurs sont soucieux de ne pas se faire piquer leurs concepts (nous avons déjà vu dans **Comic Box V.2 #6** quelle énergie ils emploient à protéger légalement leurs marques). Et l'existence de ce protectionnisme établit de manière fort logique que, s'il faut se défendre, c'est bien parce que les éditeurs concurrents sont toujours à l'affût, prêts à récupérer à leur compte la moindre idée originale. En matière de comics, c'est une évidence de dire que rien ne se crée véritablement, mais que tout se récupère. Dès sa première apparition dans **Action Comics #1**, Superman a généré une légion d'imitateurs chez la concurrence. DC en traîna quelques-uns devant les tribunaux (à commencer par le Wonder Man de Will Eisner paru chez Fox, premier super-héros à être jugé coupable de plagiat). Mais l'éditeur de Superman peut difficilement passer pour une blanche colombe quand on remarque que le même **Action Comics#1**, outre le héros kryptonien, contenait aussi les aventures de Zatara (père de Zatanna), lui-même copie flagrante de Mandrake. Si la version officielle de la création de Captain America est que Joe Simon et Jack Kirby voulaient créer un comic anti-Hitler et que l'idée du héros ne leur est venue que très tardivement, par réaction, la réalité se satisfait peu de cette explication

Squadron Supreme version moderne

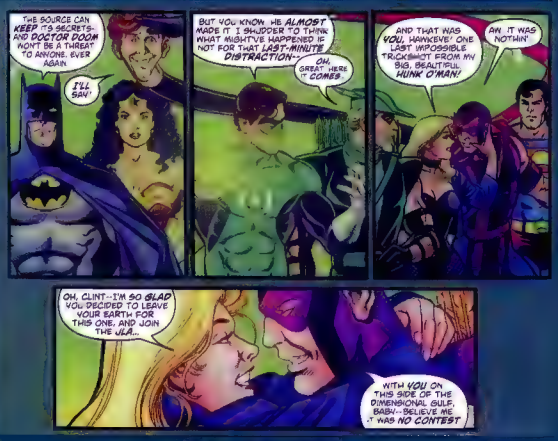
La vérité est qu'il y avait, avant le Captain America de Marvel, un héros patriotique publié par Archie Comics : le Shield. L'uniforme du bon Captain et son bouclier originel (triangulaire), évoquaient tellement le look du Shield que Simon et Kirby sont contraints dès Captain America Comics#2, d'apporter quelques modifications (d'où l'apparition du bouclier rond) pour éviter un procès. Ces divers procès (en particulier celui qui opposa pendant des années DC, propriétaire de Superman, à Fawcett, détenteur du premier Captain Marvel), calmeront un peu les ardeurs des candidats imitateurs pendant quelques années, peu enclins à se retrouver devant les juges..

LA MACHINE À POMPER

Fin des années 50/60, une nouvelle génération de héros apparaît, mais il s'agit plutôt de copies partielles. Les éditeurs de l'**Âge d'Argent**, constatant la disparition de bon nombre de leurs concurrents, se servent tout simplement dans un vivier de noms et de concepts qui n'ont plus de propriétaires. Marvel ne se gêne pas pour utiliser cette technique, en baptisant son héros aveugle Daredevil (alors qu'il y avait eu un Daredevil très connu dans les années 40, publié forcément chez quelqu'un d'autre), ou en créant un Captain Marvel de son propre cru. Un peu comme si la série de Spider-Man s'arrêtait et que, dix ans plus tard, quelqu'un crée un nouveau Spider-Man en faisant mine de ne jamais avoir entendu parler du premier. D'ailleurs, disons le clairement : entre autres inspirations de Spider-Man (comme le Silver Spider, voir Comic Box vol.1#11), il faut quand même rappeler qu'avant que Stan Lee ne crée Peter Parker, il y avait eu un héros très célèbre, The Spider (sorte de variation du Shadow et du Fantôme du Bengal). Ce premier homme-araignée, au moins dans l'un des serials qui en furent tirés (The Spider's Web), portait une cagoule avec un motif en forme de toile très reconnaissable pour les fans du Spider-Man moderne. Bref, l'avènement du Marvel Age, c'est un peu la foire à la récup' à tous les étages. Cet interdit à nouveau enfoncé, reste qu'aller copier directement sur les terres de DC demeure toujours un peu délicat. Les Quatre Fantastiques sont bien des versions retravaillées des Challengers de l'Inconnu (avec des super-pouvoirs en plus), mais sorti de là, Marvel hésite à pousser plus loin. D'autant que dans les années 60, Marvel est diffusé dans les kiosques par une filiale de DC... Il n'y aurait donc même pas besoin d'un procès si le concurrent prenait ombrage d'une copie trop flagrante (ce qui explique qu'il n'y ait pas eu à l'époque de série Marvel consacrée à un pseudo-Superman). S'il avait réellement été inventé à l'époque, Sentry aurait sans doute attiré de gros problèmes à Marvel.

IDÉES EMPIRIQUES

Mais à ce petit jeu de pomper des héros disparus ou publiés par de petits éditeurs, on se retrouve régulièrement à avoir les mêmes idées au même moment.


THE SOURCE CAN KEEP ITS SECRETS AND DOCTOR DOOM WON'T BE A THREAT TO ANYONE, EVER AGAIN!
I'LL SAY!
BUT YOU KNOW, HE ALMOST MADE IT. I SHUDDER TO THINK WHAT MIGHTVE HAPPENED IF NOT FOR THAT LAST-MINUTE DISTRACTION--
OH, GREAT! HERE IT COMES!
AND THAT WAS YOU, HAWKEYE! ONE LAST IMPOSSIBLE TRICKSHOT FROM MY BIG, BEAUTIFUL HUNK O'MAN!
AW, IT WAS NOTHIN'
OH, CLINT--I'M SO GLAD YOU DECIDED TO LEAVE YOUR EARTH FOR THIS ONE, AND JOIN THE JLA...
WITH YOU ON THIS SIDE OF THE DIMENSIONAL GULF, BABY--BELIEVE ME, IT WAS NO CONTEST

Ainsi, dans les années 60, Wally Wood crée les Thunder Agents, une sorte de juste milieu entre la Justice League et les services secrets de Nick Fury. Entre autres héros, il y invente NoMan, un androïde chauve à la peau bleue qui se lamente sur son humanité perdue (probablement inspiré du Robotman de la Doom Patrol). Chacun de leurs côtés, DC et Marvel sont séduits par l'idée. Au sein des Vengeurs, Roy Thomas reçoit de Stan Lee la suggestion de rajouter un androïde (d'ailleurs, dans Comic Box HS#3 « Légendes des Comics », Roy Thomas avoue que l'idée première était qu'il soit bleu). Cela deviendra le célèbre Vision. Chez DC, au même moment, on a également l'idée de s'inspirer de NoMan. Et la même décision est prise de remplacer le bleu par du rouge, afin que l'emprunt aux Thunder Agents ne se voit pas trop. Moralité, au même moment, les Vengeurs et la Justice League se crée deux androïdes rouges très similaires... Ce n'est d'ailleurs pas la dernière fois où les inspirations de ces deux groupes se sont croisées. Au début des années 60, l'archer Green Arrow était un héros bien propret et rasé de près, sorte de Batman du pauvre, avec des flèches. Chez Marvel, pour imiter la JLA, on rajoute un archer (Hawkeye) et un super-rapide (Quicksilver) aux Vengeurs. Hawkeye se distingue de Green Arrow parce que le héros de Marvel est plus râleur. Et puis Hawkeye est en couple avec la Veuve Noire, aventurière en bas résilles. Chez DC, on décide alors de faire de Green Arrow un personnage plus râleur. Et puis on le met en couple avec Black Canary, dont le costume a des similitudes avec celui de la Veuve Noire. La balle passe à nouveau dans le camp de Marvel qui, trouvant sans doute que la Veuve Noire et Black Canary ne se ressemblent pas assez, trouve quelques

En haut : à force de se copier, ça devait bien finir par arriver. À l'occasion du crossover JLA/Avengers, le Hawkeye de Marvel pique la petite amie du Green Arrow de DC.

Si Red Tornado (ci-dessous) et Vision (au centre), se ressemblent autant, ce n'est pas parce que l'un des deux a copié sur l'autre, mais plutôt parce qu'ils ont chacun pompé la même source au même moment !

années après, une nouvelle dulcinée à Hawkeye : la blonde Mockingbird. Et voilà comment les deux archers concurrents se retrouvent respectivement avec le Canari Noir et l'Oiseau Moqueur ! Pas très étonnant que, bien plus tard, quand Rob Liefeld fonde ses Youngblood chez Image, son archer de service (Shaft), éprouve une certaine tension sexuelle envers Vogue, une espionne russe qui ressemble beaucoup à... la Veuve Noire ! D'ailleurs, à terme, Alan Moore transformera les Youngblood en une parodie plus directe d'un autre groupe de DC : les Teen Titans. Il n'aura échappé à personne que, toujours dans la besace de Rob Liefeld et rehaussé par la suite par Alan Moore, Supreme est un clone de Superman. On pourrait continuer sans fin...

QUELQUES PAGES D'HUMOUR DANS UN MONDE DE BRUTES

Reste une autre porte, plus tolérée : la parodie. A plus forte raison, car en dehors du strict milieu des comics, il y a aussi des revues de BD comme **Mad** ou **Sick** qui s'en donnent à coeur joie dans l'art du pastiche, et qui ne se gênent pas pour mettre en boîte aussi bien Superman que Captain America. Dans **Mad #4** (1953), est lancé Superduperman, parodie durable du dernier kryptonien. Dans la même veine, Sick publie plus tard une histoire sur Stan Lee (rebaptisé Sam Me), où on le voit en train de conserver Captain America dans un congélateur, pour quand il en aura besoin. Le rédacteur en chef de Sick étant Joe Simon, le créateur original du Captain, il s'agit là d'un règlement de compte sous le vernis de l'humour. La solution est donc simple pour Marvel, tout comme pour DC : à défaut de pouvoir copier au-delà d'un certain seuil, il suffit de parodier. Quitte à s'auto-parodier au passage. En 1966, dans **Showcase #62**, DC lance les Inferior Five. Outre un vague pied-de-nez aux Fantastic Four au niveau du titre, les Cinq Inférieurs sont des parodies plutôt génériques. Mais dès le numéro suivant, la tendance s'amorce : un faux Hulk, ridicule, trône sur la couverture. Les Inferior Five auront quelques autres rencontres avec des personnages curieusement familiers, comme un Thor et un pseudo Spider-Man. Cela a le double avantage d'utiliser un héros concurrent tout en le ridiculisant, c'est donc tout bene'. En face, chez Marvel, la riposte ne se fait pas attendre. **Not Brand Ecc**, revue humoristique, démarre en 1967. Là aussi, l'amorce se fait avec des héros marvelliens (comme la version comique des Fantastique, les « Fantastical Four »), et quelques mois plus tard, on commence à voir apparaître un héros là aussi familier : Stupor-Man, l'homme stupide, en costume bleu et cape rouge... Parodies après parodies, le détournement de concepts se banalise. On n'est plus dans un contexte où DC attaque aussi vite qu'avant. Désormais, la pratique de la copie à peine voilée va se généraliser et ce, fois, pas seulement via l'humour...

Si tu me piques mon Hulk, je passerais ton Superman à la bayonnette de l'humour. Vers la fin des 60's, une véritable guerre des parodies s'était engagée entre Marvel et DC.

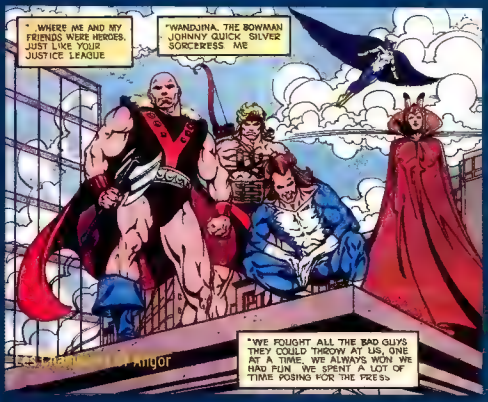
"TODAY, JENNIE-MAE !! I CAN EXPLAIN THIS! THE SCUMDOGS FROM JH-4 TERRANTE ENTERPRISE, WHOSE MOTTO SCEMS TO BE "EARTH'S EXCELLENT OF THE AVENGERS"...
"EARTH'S MIGHTIEST HEROES. DEFENDERS OF TRUTH, JUSTICE APPLE PIE, SO ALL THAT"
"THEY WERE PREVIOUSLY A SMELLY BUNCH OF GOONS BACK WHERE THEY COME FROM"
"PROBLEM IS, EVEN THIS WEEK SUN BOY THEM, THEY'D BEEN SOLDERED INTO BEIN AVARS-CONTROLLED BY THE EVIL ADMITTING"
"AND NOW THEY'RE GONNA BE MAKING THE SCENE AT THE OUTTA TOWN LOOSE"
"YEAH ! HEARD ? THERE WAS SOME KINDA GOINGS-ON IN THERE INVOLVED A WHOLE BACK-ING BUNCH OF CHARACTERS ! FADED TO STRANGERS & CURSE"
"NOT LONG AFTER, THE TEAM AFTER GUARANTEE, WHO ARRANGED FOR THEM TO BURN DOWN A FACTORY, A PHARMACEUTICAL FACILITY AND THEY COULD KEEP ANY MONEY"

JLA CONTRE VENGEURS... OU PRESQUE

A côté des détournements par pur calcul, certains sont l'oeuvre des premiers scénaristes-fans. Ceux qui ont fait partie de la première génération de lecteurs de comics et qui arrivent, à l'époque, au pouvoir, rêvent d'écrire des rencontres historiques, par exemple entre les Vengeurs et la Justice League. À la fin des années 60, ce genre de croisements est cependant encore impossible. Marvel et DC ne se parlent pas suffisamment pour l'envisager. Reste alors pour les auteurs-fanboys comme Roy Thomas, la solution d'inventer un ersatz de la Justice League, l'Esquadron Sinistre (apparu dans **Avengers vol.1#69**, en 1969), comprenant des copies de Superman (Hyperion), Batman (Nighthawk), Green Lantern (Doctor Prismus) et Flash (Whizzer). L'idée est que chez DC, un scénariste complice, Mike Friedrich, écrit un ersatz des Vengeurs qui affrontera la Ligue. Les Champions of Angor déboulent dans **Justice League of America#87** (1971). Il s'agit respectivement de Wanjina (équivalent de Thor), Silver Sorceress (copiant la Sorcière Rouge), Blue Jay (héros réductible inspiré de Yellowjacket) et de Jack B. Quick (copie de Vif-Argent). Mike Friedrich ne restera pas longtemps scénariste de la JLA. Ses Champions of Angor disparaîtront dans l'oubli pendant presque vingt ans (on les a revus depuis dans les Justice League de Giffen et DeMatteis). Roy Thomas a néanmoins encore de beaux jours devant lui chez Marvel. Son Esquadron Sinistre, puis une version héroïque (le Squadron Supreme) encore plus directement inspirée de la JLA, vont donc devenir des personnages réguliers de l'univers Marvel, apparaissant dans d'autres épisodes des Vengeurs, de Thor, des Défenseurs...

Plus tard, Roy Thomas est à la base d'un autre non-crossover du même genre. Il écrit dans sa série **Invaders** un combat contre une équipe (les Crusaders), qui est une

Ci-dessous : lors du renouveau de la JLA, DC utilise une couverture "photo de famille" très distincte. Ayant vu les pubs, Marvel la singe le même mois avec une couverture identique des Vengeurs. Vous remarquerez que, ci-dessus, le Squadron Supreme vu par Carlos Pacheco reprend la même pose de Justice League #1.


"...WHERE ME AND MY FRIENDS WERE HEROES, JUST LIKE YOUR JUSTICE LEAGUE
"WANDJINA, THE BOWMAN JOHNNY QUICK SILVER SORCERESS ME
"WE FOUGHT ALL THE BAD GUYS THEY COULD THROW AT US, ONE AT A TIME. WE ALWAYS WON. WE HAD FUN. WE SPENT A LOT OF TIME POSING FOR THE PRESS.

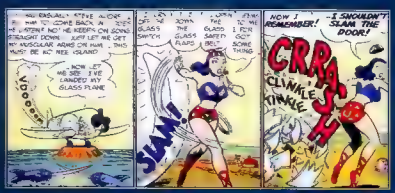
parodie directe d'un groupe publié à la même époque par DC, les Freedom Fighters. Bien entendu, au même moment dans Freedom Fighters, les héros rencontrent eux aussi un groupe nommé les Crusaders, étant une copie... des Invaders de Marvel ! Les deux versions des Crusaders n'auront pas le succès du Squadron Supreme (exploité, depuis Supreme Power, sous une nouvelle forme par J.M. Straczynski).

RÈGLEMENTS DE COMPTES

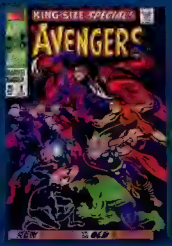
Ça n'empêchera pas la technique de se perpétuer, parfois pour des raisons différentes. On rejoint un peu le règlement de compte à la Joe Simon/Captain America quand Gerry Conway, fraîchement débarqué de Marvel, écrit chez DC le premier numéro de Hercules Unbound (1975). Son Hercule affronte dès le premier épisode de la série une brute épaisse, le Smasher, qui n'est autre qu'une version violette de Hulk (connu pour son usage fréquent du mot « Smash », « Casser »). Le peu de cas qu'il fait de Hulk est donc un message à son ancien employeur. Ironiquement, Rob Liefeld envoie pratiquement le même message. Lui aussi débarqué de chez Marvel (après Heroes Reborn), il se dépêche de créer Agent America, copie du Captain America qu'il vient de quitter. Mais cela se voit, Marvel menace d'un procès et Liefeld, très vite, loue les droits d'un autre héros patriotique (Fighting American) en rebaptisant dond Agent America, de manière à échapper à toute poursuite. Rapidement, le Fighting America de Liefeld, copie de Captain America, rencontre parmi ses ennemis... « Smash », une version violette de Hulk. Liefeld réussit donc le double exploit de plagier non seulement Hulk, mais aussi la copie de Conway, part vingt ans plus tôt !

On pourrait croire qu'en coulisse, les dents grincent et que se hasarder à copier un héros d'un éditeur est une bonne manière de brûler les ponts dans la profession. Il n'en est rien. Conway, comme Liefeld, a de nouveau travaillé pour Marvel sans que ses pieds-de-nez ne lui portent préjudice. Au contraire, parodier des héros peut s'avérer un bon plan de carrière. L'exemple de Mark Millar sur Authority est assez parlant. En 2000, il introduit dans cette série, en tant qu'ennemis, un pastiche des Vengeurs, option hardcore. Le pseudo-Captain America (Commander) est un psychopathe qui viole tout ce qui bouge, y compris l'un des héros d'Authority. Commander finira empalé sur un marteau-piqueur. On pourrait croire que ces scènes font de Miller "persona non grata" chez Marvel... Eh bien, pas du tout : quelques mois plus tard, Marvel débauche l'auteur pour lui demander d'écrire les Ultimates, version hardcore des Vengeurs. Plus près de nous, dans Superman/Batman, c'est au tour de Jeph Loeb d'écrire une parodie des Ultimates/Vengeurs, les Maximums. On note au passage que la parodie de la Guêpe version Maximum, s'appelle Hornet dans la version originale. Tout comme Hornet était déjà... le nom de la parodie de la Guêpe dans les Authority de Millar ! D'ailleurs, une des scènes de bataille rangée entre les Maximums et leurs adversaires est une variation de la couverture de Avengers#70... Celle de la première apparition de l'Esquadron Sinistre, la parodie de JLA de 1969 ! Et que croyez-vous qu'il arrive à Loeb quelques temps plus tard ? Il est débauché par Marvel pour reprendre la suite de... Mark Millar sur Ultimates ! Arrivé à ce stade, on serait tenté de dire que c'est logique.

Si vous comptez un jour écrire le volume #12 ou #13 des Ultimates, vous pouvez d'ores et déjà commencer à écrire votre parodie (en n'oubliant pas, de préférence, de rebaptiser la Guêpe en Hornet), apparemment, le pastiche est une bonne technique de casting pour passer à la concurrence. Et même sans ça, plagiats et parodies semblent avoir encore de beaux jours devant eux... Après tout, il y a maintenant près de 70 ans que ça marche !

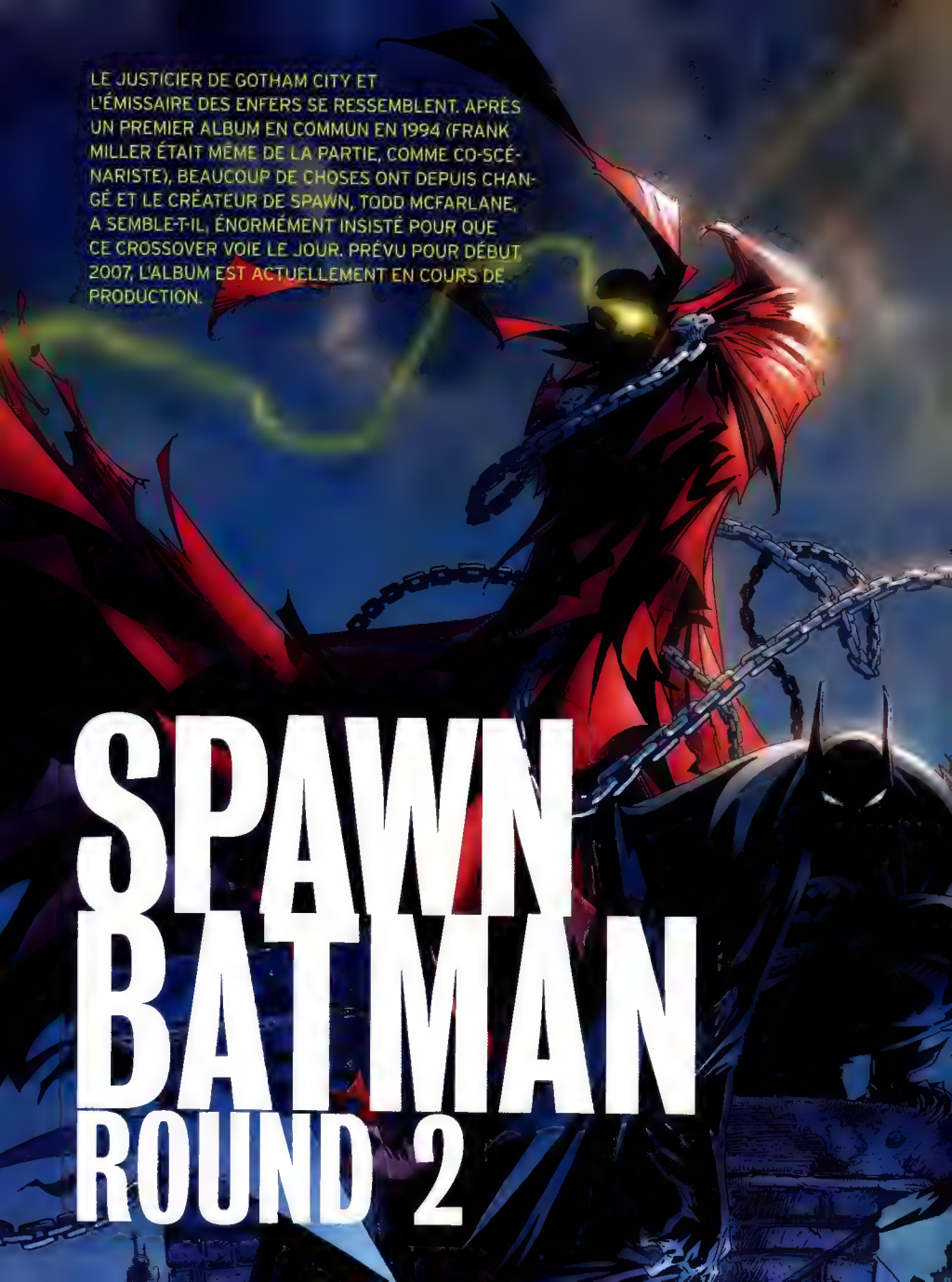


"Woman Wonder", parodie de qui vous savez, parue dans Mad #10 en avril 1954.



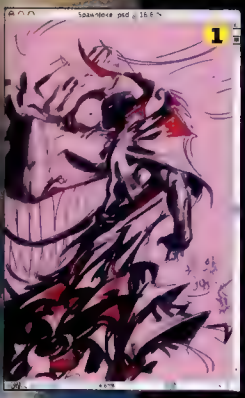
Ci-dessus : Avengers Annual #2, dont la composition fut reprise pour Avengers #70, avec l'Escadron Sinistre (version Marvel de la JLA). Ci-dessous : la même scène chez DC, avec les Maximums.

Xavier Fournier



LE JUSTICIER DE GOTHAM CITY ET L'ÉMISSAIRE DES ENFERS SE RESSEMBLENT. APRÈS UN PREMIER ALBUM EN COMMUN EN 1994 (FRANK MILLER ÉTAIT MÊME DE LA PARTIE, COMME CO-SCÉNARISTE), BEAUCOUP DE CHOSES ONT DEPUIS CHANGÉ ET LE CRÉATEUR DE SPAWN, TODD MCFARLANE, A SEMBLE-T-IL, ÉNORMÉMENT INSISTÉ POUR QUE CE CROSSOVER VOIE LE JOUR. PRÉVU POUR DÉBUT 2007, L'ALBUM EST ACTUELLEMENT EN COURS DE PRODUCTION.

SPAWN BATMAN ROUND 2



Anatomie d'une variant cover

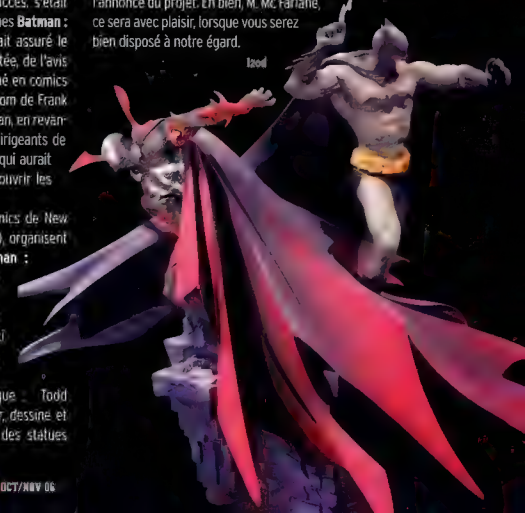
Greg Capullo nous ouvre son carnet de croquis et révèle ici les coulisses de la création d'une des covers de Spawn/Batman (il y en aura 5 en tout !). Greg, pour une fois, a choisi de tout réaliser sur son ordinateur, grâce à une palette graphique. Il commence par dessiner grossièrement [1] les personnages (Spawn et le Joker, le bad guy de l'histoire). Au lieu de réaliser des à-plats de couleurs [2] il pose par touches, celles qui lui permettront de placer la lumière. Ensuite, il se concentre sur les details du dessin, toujours en utilisant les couleurs [3]. Ce n'est qu'à la fin qu'il [illegible] noir "encré", qui donne son aspect final au dessin [4].

Les rencontres entre les personnages issus d'univers comics différents ont leurs règles. Soit les deux héros commencent par se battre avant de réaliser qu'ils combattent le même mal et unissent leurs forces pour le terrasser, soit l'un a besoin des compétences de l'autre et va le trouver chez lui, ou alors, deux ennemis s'allient pour défaire les super-héros contrariant sans cesse leurs plans ce qui a souvent comme conséquence... de rendre leur échec encore plus cuisant. Le premier crossver **Batman/Spawn**, sorti en 1994, appartenait à la première catégorie.

À l'époque, Todd McFarlane, alors au sommet de son succès, s'était assuré les services de Frank Miller, le créateur des cultissimes **Batman : Dark Knight** et **Batman : Year One**. Mais ce dernier avait assuré le service minimum et son implication dans le projet est restée, de l'avis de beaucoup, anecdotique. Mais Todd McFarlane, aussi doué en comics qu'en marketing, ne s'est pas embarrassé de détails. Le nom de Frank Miller sur une couverture fait toujours son petit effet. Batman, en revanche, connaissait une petite méforme côté ventes et les dirigeants de DC de l'époque voyaient d'un assez bon œil un crossover qui aurait permis aux légions de lecteurs d'Image Comics de redécouvrir les charmes du héros de Gotham.

25 Février 2006. Lors de la première convention de comics de New York, Todd McFarlane et Dan Didio (éditeur en chef de DC), organisent une conférence de presse pour annoncer **Spawn/Batman : Inner Demons**. Cette fois, le rapport de forces n'est plus le même. Batman est redevenu cool et Spawn a perdu des dizaines de milliers de lecteurs suite au désengagement de McFarlane dans sa propre création. Mais Todd, voit ici l'occasion de revenir au premier plan en tirant, cette fois, la cape vers lui.

Sur le papier, tout est réglé comme du papier à musique : Todd écrit, Greg Capullo, dont le talent n'est plus à démontrer, dessine et en prime, McFarlane Toys obtient le droit de produire des statues mettant en scène les deux héros, qui seront distribuées par DC. Mais à l'heure où nous mettons sous presse, et alors que le programme des sorties pour décembre et janvier aux États-Unis sont connus, le doute est permis. Et les rumeurs vont bon train concernant l'avancement du crossover lui-même. De "pas prêt" à "en cours de production" en passant par "va-t-il vraiment sortir ?", on a tout entendu. Officiellement, des plannings surchargés sont la cause du retard. À la lumière des derniers déboires de Todd McFarlane au pays des comics, nous serions tentés de dire qu'il ne faut pas attendre le crossover avant une bonne année. La statue, elle, devrait sortir fin juin 2007. Rappelons-nous qu'en 2002, Image Comics avait prévu un album commémoratif pour son dixième anniversaire. Un livre paru finalement... fin 2005, pour cause de retard de l'histoire originale de Spawn dessinée par Todd McFarlane. Entre sa demi-douzaine de sociétés, ses émissions de radio et sa passion dévorante pour le sport, Todd n'octroie aux comics qu'une portion infinitésimale de son temps. Les fans devront s'y faire. "*Vous allez voir Batman McFarlanisé*", avait annoncé le créateur à l'annonce du projet. Eh bien, M. Mc Farlane, ce sera avec plaisir, lorsque vous serez bien disposé à notre égard.



SPAWN ANIMÉ SUR LE NET

Après les comic-books classiques, le dessin animé, le film, Spawn fait désormais l'objet d'un... webcomic. Dernier en date à franchir la «fracture numérique», le héros de Todd McFarlane fait en effet l'objet d'une nouvelle série diffusée exclusivement par Internet (et gratuitement). Pas d'animations flash criardes ou de bande son tonitruante, il s'agit réellement de planches au sens traditionnel, avec une mise en page elle aussi conventionnelle. Adventures of Spawn (nom du webcomic en question), se définit ni plus ni moins comme une « redéfinition du mythe de Spawn ». Autrement dit, n'y cherchez pas une sorte d'épisode caché du comic-book régulier. Ce webcomic a sa propre continuité, son propre style. À plus forte raison parce qu'il est dessiné par Khary Randolph (ancien du Mangaverse de Marvel), illustrateur au style très «cartoon». Niveau scénario, c'est un nouveau venu, Jonathan David Goff, qui s'en charge. McFarlane distingue cette incarnation de Spawn en surnommant le héros Spawn X, et on notera aussi la présence très marquante d'un robot, Omega Spawn, au look assez massif. Des « poncifs » de Spawn, tels que le cyborg Overtkill ou le singe Cy-Gor. Adventures Of Spawn est en un sens plus proche de la version animée que du comic de base, encore que le dessin animé de Spawn n'était pas sans une certaine noirceur et un poil de violence. Ici, l'idée est plutôt de créer un produit s'adressant à tout le monde, notamment aux plus jeunes. D'ailleurs, les aspects touchant à la religion et à certains côtés infernaux ont été grandement diminués. Ce webcomic sort en parallèle d'une gamme de jouets prévus à cet effet (Spawn Séries 30, évoquée dans notre dernier numéro), et c'est sans doute un progrès par rapport aux produits que sortaient McFarlane il y a quelques années encore (le «Spawn Girafe», par exemple), qui étaient dénués de toute histoire à laquelle les raccorder (1). Mis à jour de manière hebdomadaire, Adventures of Spawn reste une bonne manière de retrouver gratuitement les fondamentaux de Spawn en attendant... une inévitable édition papier ? "C'est au *programme*", confesse Brian Haberlin, le rédacteur en chef de Todd McFarlane Productions : "*Dès que nous aurons assez de matériel, nous publierons un album complet.*" Rendez-vous est pris...

Zemo

(1) Au passage, notons que la Série 31 des jouets de Spawn, surnommée « Other Worlds » verra, entre autre, l'apparition d'un jouet basé sur le Necro Cop, l'ennemi de Spawn dans l'album Simony, histoire entièrement produite en France en 2004.

MUTANT X™

Ils sont quatre, issus de manipulations génétiques
et dotés de pouvoirs surnaturels.
devenus la cible de l'organisation secrète qui les a créés.

3 COFFRETS DE 6 DVD

L'INTEGRALE DE LA SERIE CULTE
PRODUITE PAR LES STUDIOS MARVEL

METROPOLITAN FILM & VIDEO

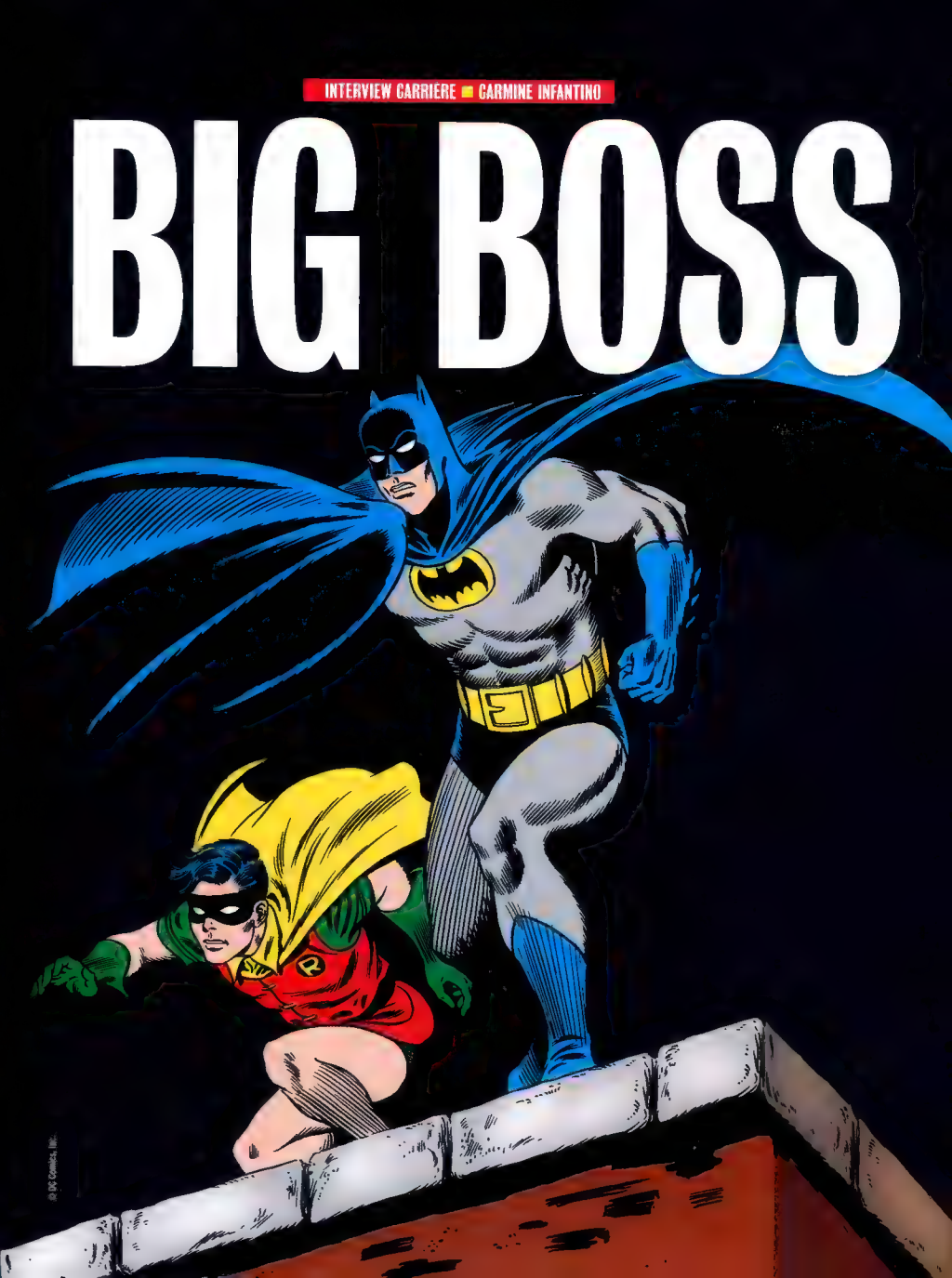
LEVEL 7

LE 3 OCTOBRE EN DVD

Sci Fi
La chaîne de la science-fiction

INTERVIEW CARRIERE ■ CARMINE INFANTINO

BIG BOSS



© DC Comics, Inc.

CARMINE INFANTINO N'A PAS SEULEMENT OBSERVÉ L'HISTOIRE DES COMICS : IL L'A AUSSI ÉCRITE ! CO-CRÉATEUR DE FLASH (BARRY ALLEN), BLACK CANARY OU BATGIRL, IL A AUSSI SAUVÉ BATMAN DE LA FIN DE PARUTION ET A ÉTÉ LE GRAND PATRON DE DC PENDANT DES ANNÉES. NOVA, SPIDER-WOMAN ET STAR WARS FIGURENT ÉGALEMENT À SON GLORIEUX TABLEAU DE CHASSE. UN ENTRETIEN CARRIÈRE S'IMPOSAIT !

REPÈRES

› Base d'opération :
New-York,
États-Unis

› Ses séries phares :
- Johnny Thunder (DC)
- Black Canary (DC)
- Flash (Golden Age, DC)
- Adam Strange (DC)
- Flash (Silver Age, DC)
- Elongated Man (DC)
- Batman (DC)
- Nova (Marvel)
- Spider-Woman (Marvel)
- Star Wars (Marvel) ...

Avant vos débuts (dans les années 40), vous avez étudié à la "High School of Industrial Arts" (maintenant "High School of Art and Design"). C'était très inhabituel pour l'époque de faire une formation classique...

Ce genre d'écoles n'existait pas avant. Ils ont rénové un vieil immeuble datant de la Guerre Civile. On pensait qu'il n'allait jamais tenir le coup. Mais il a été bien aménagé et l'école est toujours là, sur la deuxième avenue. Mon père insistait toujours sur le fait que d'aller à l'école n'était pas du temps perdu. On acquiert une discipline, des connaissances. Il avait raison. J'ai donc été dans beaucoup d'écoles !! (Rires)

Vous avez débuté sous l'aile d'Harry Chesler, qui animait un studio freelance pour divers éditeurs de comics...

Oui, j'étais très jeune, je sortais de l'école. Il a été très gentil, il m'a dit : *"Viens, je te donnerai 5 dollars par semaine et tu observeras."* À cette époque, on pouvait se payer un déjeuner complet et le déplacement pour ce tarif. J'y ai donc rencontré les artistes. Je les regardais travailler, puis je leur parlais et j'ai commencé à apprendre comme ça. Harry m'a enseigné le métier de la meilleure manière qui soit. Beaucoup de gens lui faisaient des reproches, mais moi, je ne pouvais vraiment pas me plaindre.

Comment avez-vous atterri dans le monde des comics ?

J'ai décroché un travail chez Quality Comics. J'effaçais et je nettoyais des pages, tout simplement. Ils m'ont fait faire ça tout un été. Puis j'ai commencé à apporter mes ébauches au boulot. Avec mon ami Frank Giacoia, nous adorions les comics, on en lisait toutes les semaines. Tout en étudiant à la "Art School of Visual Arts", on amenait nos travaux sans grand espoir d'avoir du boulot, c'était plus pour nous faire remarquer. Un jour, nous sommes allés chez Timely Comics (NDLR : nom de Marvel Comics à l'époque), et ils voulaient nous engager. Frank a accepté, mais mon père voulait que je finisse mes études avant ! (Rires). Un an après, j'ai été voir Sheldon Mayer chez DC Comics. Il a été sincère, il m'a dit : *"Tu as beaucoup de talent, mais tu n'es pas encore prêt."* Mais il m'a envoyé chez d'autres gens qui m'ont aidé à m'améliorer. J'ai fini par me retrouver sur le **Batman** de Bob Kane. En voilà un d'ailleurs qui n'avait aucun style !

C'est drôle parce que vous n'êtes pas le premier pro à dire que Bob Kane n'avait aucun style.

Il n'avait rien ! Il ne faisait que copier les autres !

Parlez-nous de votre passage chez Timely...

Je n'ai fait qu'une histoire à cette époque (en 1941). J'ai encré un épisode en collaboration avec Frank Giacoia aux dessins. Bien plus tard, les rôles ont été inversés, c'est Frank qui est devenu l'encreur et moi le dessinateur (rires). Par la suite, Sheldon a été honnête, car quand je suis revenu chez DC un an après, il m'a donné du travail. Il y avait Joe Kubert, Alex Toth et moi... On est tous de la même génération. J'ai commencé sur Johnny Thunder (NLDR : un héros membre de la JSA), série dans laquelle j'ai ensuite co-créé Black Canary. Puis Sheldon m'a attribué le Flash du Golden Age. À l'époque, les comics faisaient 64 pages pour 10 cents et je ne faisais que les histoires secondaires, mais ça me permettait de me faire la main. Après ça, on est entrés dans la mauvaise époque pour les comics. On s'est mis à faire des histoires de western, de romance, tout ce qu'on pouvait imaginer... Tout sauf du super-héros, puisque ça marchait moins !

GUEST-STARRING GREEN LANTERN!
The FLASH
12
GREEN LANTERN DON'T RUSH OUT ON ME... WITHOUT YOU, I'M NO MATCH AGAINST THESE SUPER ARMED CROOKS!
POWER-PACKED NOVEL...
"ONE OF OUR GREEN LANTERNS IS MISSING!"

Vous avez aussi travaillé en freelance pour Joe Simon et Jack Kirby ?

Oui. Je travaillais déjà pour DC. J'admirais tellement Kirby. Ils m'ont appelé pour travailler sur leur série **Charlie Chan**. J'ai dit que j'acceptais de travailler pour un salaire plus bas si je pouvais aller dans les bureaux avec Jack. Ils ont accepté. Mais parallèlement, je continuais de bosser pour DC la nuit. C'était courant à l'époque d'avoir des projets dans diverses compagnies, ça permettait d'apprendre. J'ai toujours en mémoire l'un des conseils de Jack, il m'a dit : *"Tu vois, je dois faire une scène avec des gars qui attaquent une vieille dame. Mais plutôt que de la montrer, je vais faire un gars qui regarde dans un coin, avec l'agression en ombre. Le lecteur imaginant lui-même la scène."* C'est très malin. Il m'a appris à raconter des histoires différemment. Je suis resté un petit moment sur **Charlie Chan**. Un jour, quand même, j'en ai eu marre. J'ai dit à Jack que je devais partir... Ça ne me rapportait pas grand chose. Je suis donc retourné à plein temps chez DC.

Comment avez vous survécu au maccarthysme, dans les années 1950 ?

Vous voulez parler de cette période où tout le monde chassait les communistes ? On a fait de notre mieux. Mais c'est l'autre gars... Wertham, qui nous a donné le plus de fil à retordre. C'était un dérangé ! Il nous accusait d'encourager les enfants à se jeter dans le vide pour imiter les super-héros ! Bill Gaines (NDLR : le patron

des EC Comics), a pris la tête du mouvement de défense des comics. Jack Liebowitz, un des pontes de DC Comics à l'époque, avait conseillé à Bill de faire profil bas et de ne pas aller se justifier devant la commission de censure. Mais il y est quand même allé, en prenant un gros paquet de calmants avant (rires). Pourtant, cela n'a rien changé. Bill a subi un interrogatoire infâme et ça n'a fait que les énerver davantage. Vous avez raison quand vous parlez de "survivre"... on a survécu. On a créé le Comic Code et promis de bien se tenir afin de pouvoir continuer à faire notre métier. Mais plus tard, ce code s'est révélé inadéquat lorsque Stan Lee a pris le risque de passer outre avec cet épisode sur la drogue qu'il avait écrit, vous vous en souvenez ?

Oui, c'était une saga de Spider-Man en 1971, Amazing Spider-Man #96-98...

Exactement. Les enfants ne se sont pas jetés dans le vide après ça ! (Rires). Ça a incité les gens à réévaluer les choses sur ce qu'on pouvait faire ou pas dans les comics. Et j'étais content de ça !

D'ailleurs, l'évolution des mœurs dans la société fait qu'aujourd'hui, le Comic Code n'a plus de sens !

Tout à fait ! La censure est vraiment une bêtise. Cela dit, ils ont versé dans l'excès inverse dans les comics d'aujourd'hui. Il y a de la violence et du sexe partout. Il faut être prudent tout de même avec ce que les enfants peuvent lire. À moins que ce ne soit parce que je suis trop vieux ! Je n'aime vraiment pas ce que je vois dans les comics ces derniers temps. Et vous, vous les trouvez comment ?

Assez bien...

Avec toute cette violence ? Ce contenu très sexuel ? Vous aimez vraiment ?

Le fait est que les comics ne sont plus vraiment pour les enfants, mais s'adressent désormais principalement aux adultes...

Ça ne devrait pas être ainsi, vous savez. Les comics sont avant tout destinés aux enfants. Quand je dirigeais DC, **Superman** vendait des centaines de milliers d'exemplaires, même les mauvais mois. On avait des taux de ventes de 58 % (!), sur des millions d'exemplaires diffusés ! Aujourd'hui, quand ils vendent 25 000 exemplaires, ils sortent le champagne !

Non, vous exagérez, c'est un peu plus que ça !

Mais vous comprenez ce que je veux dire. Tenez, vous, par exemple... d'un numéro à l'autre, vous vous demandez comment améliorer votre formule ? Comment la rendre plus attractive pour acquérir un maximum de public, n'est ce pas ? Bon. Eh bien, les comics n'ont absolument pas fait cela. En tout cas aux États-Unis. Ils ne se sont pas suffisamment diversifiés.

Oui, mais peut-on comparer ? À l'époque, il n'y avait ni Internet, ni jeux vidéo. Les comics étaient pratiquement le seul loisir bon marché...

C'est vrai, mais les éditeurs de comics auraient dû anticiper tout ça. Se mettre dedans quand ils en avaient l'occasion. Ce n'est pas en faisant seulement des jouets qu'on y arrive. Je pense que les éditeurs de comics auraient dû racheter des chaînes de télé, des compagnies de jeux vidéo quand ils avaient les liquidités pour le faire, au lieu d'attendre que d'autres les doublent ou qu'ils se fassent racheter (comme ça a été le cas pour DC, avec Warner), par un studio hollywoodien qui ne comprend rien aux comics.

Dans les années 70, en travaillant sur **Superman I** et **II**, je suis devenu très ami avec Alexander et Ilya Salkind qui produisaient le film. Je leur ai conseillé de racheter DC. Ils ont longtemps hésité, avant de renoncer.

ONLY A MOMENT LEFT TO AVERT A COLLISION BETWEEN EARTH AND MY ADOPTED PLANET RANN!
ADAM STRANGE and HAWKMAN IN A DUAL ADVENTURE...
"PLANETS in PERIL!"

Revenons un peu en arrière, au début du Silver Age. Quand avez-vous su que les super-héros allaient redevenir les stars des comics ? Comment sont arrivés Flash et la seconde génération de héros ?

La décision s'est prise dans les bureaux de DC. Ce n'était pas mon idée. Ils m'ont appelé un jour et m'ont dit : *"On va refaire du super-héros. On va relancer Flash."* Je leur ai dit qu'ils ne pouvaient pas réutiliser l'ancien. On a donc discuté, lancé des idées et c'est comme ça qu'est né Barry Allen, le nouveau **Flash**. J'ai aussi créé beaucoup de vilains. Avec Julius Schwartz, nous avions une méthode de travail très particulière : je dessinais les couvertures et Julius imaginait une histoire à partir de mon dessin. Par exemple, la couverture avec les deux Flash se précipitant pour sauver un homme... il a trouvé une histoire le jour même et c'est devenu "Flash of two worlds" (NDLR : l'épisode, par la suite devenu classique, qui réunit Barry Allen avec le Flash des années 40). Avec Julius, nous avons imaginé tout l'univers du nouveau Flash. J'ai mis au point ce costume rouge et jaune. Pour les effets de vitesse, j'ai utilisé la même technique que pour les films d'animation : l'action décomposée en multiples dessins. Tout le monde a adoré et ça marchait...

Vous pensiez que c'était une mauvaise idée de réutiliser les anciennes versions de Flash, Green Lantern ? Pourquoi être reparti de zéro à cette époque ?

J'avais le sentiment que nous devions prendre une nouvelle direction. La concurrence était en train de s'organiser avec des titres d'horreur et de fantastique. J'ai donc proposé les "mystery

À gauche : Adam Strange, symbole d'une certaine SF qui fit la renommée de DC dans les années 50.

Ci-dessous : après avoir dessiné Comet dans la série Nova de Marvel, Infantino s'en alla dessiner un autre héros du même nom chez Archie Comics. On compte aussi parmi ses nombreuses créations Deadman et bien entendu Flash. De manière prémonitoire, Infantino signait "Rouge Enfant" (en français), dans les 50's parce que DC trouvait qu'on voyait trop son nom. Un pseudo rêvé pour le futur créateur de Kid Flash !

books" : **House of Mystery, House of Secrets**, etc. Ça a très très bien fonctionné. Mais les super-héros restaient le cœur de notre marché. Alors j'ai pensé que si nous voulions vendre nos super-héros au nouveau public qui lisait les histoires fantastiques, il fallait repartir sur de nouvelles bases. Faire des personnages de "genre" qui touchent soit à la SF, soit au mystérieux... Et c'est ce qu'on a fait ! On a essayé des tas de nouvelles choses, parce qu'il fallait faire de la nouveauté. Le public réclamait cela tout le temps. On changeait la mise en page, les titrailles, la manière de présenter l'histoire au public. C'était la révolution perpétuelle ! (Rires).

Pourtant, il ne vous était pas venu à l'esprit en ce temps-là de changer radicalement Superman et Batman ?

On les a fait évoluer, mais plus tard ! Je me suis battu avec Julius Schwartz là-dessus. Mais **Action Comics** vendait bien, alors même si j'aurais bien tout changé sur la série, ça ne s'est pas fait. Un peu plus tard, il m'a appelé pour me dire que le "boss" voulait nous voir. Il nous a expliqué que **Batman** était à l'agonie. Nous avions six mois pour le relancer, sinon le titre disparaîtrait. C'est marrant, car Bob Kane s'est pourtant toujours plaint de mes couvertures (rires). Mais on a sauvé la série !

C'est vous qui avez eu l'idée du logo jaune sur le torse ?

C'était une évolution. Ça mettait en avant la chauve-souris. Le futur producteur de la série télé "Batman", William Dozier, a vu mes couvertures. Il a négocié pour réaliser la série, et le reste fait partie de l'histoire. Les ventes ont crevé le plafond !

Avez-vous été associé aux diverses adaptations de Batman (séries animées, séries "live", films...) ?

Non, non. Rien de tout cela. Mais au moment de la série télé, j'étais devenu éditeur en chef chez DC. Je pouvais embaucher les personnes que je voulais. J'ai même pu virer Bob Kane ! Il a protesté, mais je lui ai expliqué que j'en avais le droit. C'était dans le contrat : il devait être payé, mais ce n'était pas obligatoire qu'on le voie chez nous ! (Rires). Lui parti, j'ai engagé des gens comme Jim Aparo, Irv Novick, Neal Adams... Par la suite, j'ai travaillé sur le film de **Superman**. Ils avaient reçu un script de Mario Puzo. C'était horrible. Ça parlait de gars qui voulaient tuer le Pape, et Superman venait à la rescousse. J'ai dit à mes supérieurs : "*C'est stupide !*" Nous nous sommes rencontrés en Californie, avons discuté pendant deux semaines et nous avons fait le pitch initial des deux premiers films de Superman !

Vous avez un impact sur des choses que les gens ignorent, et parfois, vous n'êtes même pas crédité ! Comme par exemple le fait que les dessinateurs aient le droit de choisir leurs encreurs...

Oui, c'est vrai. Quand j'étais chez DC en tant que dessinateur, on n'avait pas le droit de l'ouvrir. J'ai donc décidé de changer ça. J'étais très soucieux de ce genre de choses quand je suis devenu éditeur. La porte de mon bureau était toujours ouverte. DC n'était pas hostile au fait que des artistes prennent des responsabilités éditoriales. J'en ai donc fait engager quelques uns comme Joe Orlando, Dick Giordano et même Joe Kubert. Ça marchait bien en tout cas.

À l'époque, le débat sur les droits des personnages faisait rage, car une fois créé, le personnage n'appartenait plus à son créateur mais à la compagnie. Avez-vous essayé d'améliorer ça ?

Non, non. Je ne pouvais pas vraiment. En revanche, j'ai permis aux dessinateurs de récupérer leurs planches originales et leur payer les réimpressions des comics déjà parus. Et sur ce dernier point, DC est longtemps restée la seule compagnie à faire ça. Malheureusement, je n'ai pas pu récupérer mes propres planches, c'était trop tard : elles avaient été volées !

Vous êtes l'un des rares dessinateurs à être devenu éditeur en chef. L'autre exemple principal est Joe Quesada. Les autres sont soit issus de l'administratif, soit scénaristes. Qu'en pensez-vous ?

C'est bien mieux quand ce sont des gens issus des comics. Car par exemple, cette femme (NDLR : Jenette Kahn), qui m'a succédé au poste d'éditeur en chef de DC, ne connaissait pas grand chose aux BD ! Et même l'actuel boss de DC (Paul Levitz)... Il dit qu'il a été scénariste, mais je ne me souviens pas de ses comics (NDLR : Levitz a pourtant écrit, entre autres, la **Légion des Super-Héros** et la **Justice Society**).

Aujourd'hui, vous ne trouvez pas que c'est un problème que toutes les séries ne soient pas entre les mains de gens créatifs ?

Assurément. C'est moins ouvert qu'avant. Pour voir votre éditeur, vous devez prendre rendez-vous. On ne peut pas faire ça à un artiste, c'est une personne créative, spontanée !

Vous n'avez pas dessiné beaucoup de séries d'équipes dans votre carrière. Vous préfériez les héros en solo ?

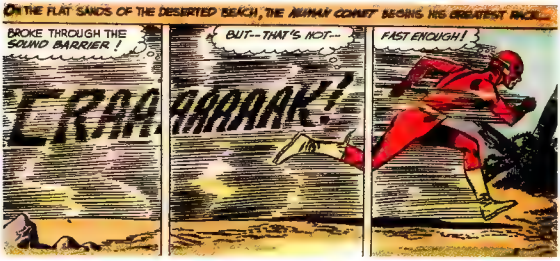
Les séries d'équipes ne m'ont jamais vraiment amusé à vrai dire. Et puis les gens de chez DC m'ont toujours utilisé sur des séries très spécialisées, avec leur propre logique, comme **Flash** ou encore **Adam Strange**.

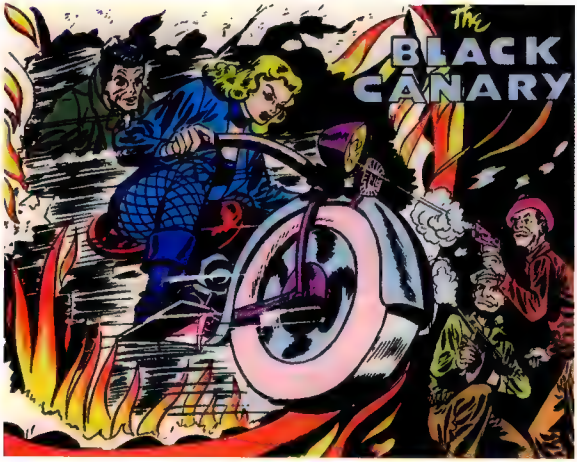
Vous avez également créé Elongated Man. Pourquoi créer un personnage comme celui-ci, alors que DC avait déjà en magasin un personnage semblable en la personne de Plastic Man ?

J'adore Plastic Man, mais il ne se vendait pas. Il n'y avait rien à faire. On a tout essayé. Même avec Bob Oksner, un artiste formidable et très doué. Je pense (mais j'ai peut-être tort), que la raison pour laquelle Elongated Man a mieux fonctionné, est que la vie d'un homme marié intéressait plus les gamins. Il y avait sans doute un côté voyeur dans l'esprit des lecteurs. Un peu comme s'ils entraient dans la chambre du couple via les comics.

Vous avez créé beaucoup d'autres héros, comme...

Deadman ! (Rires). J'ai bossé dessus avec le scénariste Arnold Drake. Il avait créé le personnage, mais ne savait pas comment lui donner vie si je puis me permettre. Mais je ne suis, hélas, pas resté longtemps, je n'ai fait qu'un ou deux numéros parce que je suis devenu éditeur en chef juste après. Ensuite, je n'ai fait que les covers. Neal Adams m'a demandé de prendre la suite, ce que j'ai évidemment accepté. Après, je l'ai muté sur Batman et le résultat a


ON THE FLAT SANDS OF THE DESERTED BEACH, THE HUMAN COMET BEGINS HIS GREATEST RACE...
BROKE THROUGH THE SOUND BARRIER!
BUT--THAT'S NOT--
FAST ENOUGH!
CRAA
AAAAK!



Tout en haut : Black Canary, la première héroïne majeure co-créée par Infantino. C'était dans les années 40.

Ci-contre : Batgirl, une autre héroïne importante qui porte la patte de l'auteur. Il l'a créée en faisant poser une amie actrice, Jill Hayworth...

été formidable ! Un autre grand artiste de l'époque, qui était absolument fantastique, est Nick Cardy (NDLR : illustrateur attitré des **Teen Titans** et d'**Aquaman** dans les années 60). L'un des meilleurs. Mais cela me désole qu'il ne soit pas considéré à sa juste valeur. Neal, en revanche, a su se faire une place au soleil...

Il a le faire-savoir en plus du savoir-faire...
Ah ! Absolument. Neal a une façon de se mettre en valeur qui est assez phénoménale. C'est un autre de ses talents, c'est une star !

En tant qu'éditeur, vous avez supervisé la relance de Captain Marvel...
C'est vrai. C'est moi qui suis allé trouver Fawcett et qui leur ai racheté ce personnage (NDLR : **Captain Marvel**, publié à l'origine par Fawcett, avait été le principal concurrent du **Superman** de DC dans les années 40/50). Je le voulais à tout prix. On l'a donc finalement obtenu et à peu près au même moment, la télévision a parlé de l'adapter en feuilleton. Ça tombait bien pour nous, puisque nous voulions le relancer en comic-book. C'était vraiment quelque chose en quoi nous avions mis beaucoup d'espoirs et d'ambitions. Et j'étais vraiment content du produit final. Le nouveau comic recapturait l'esprit d'origine du héros. Mais ça ne s'est pas vendu. Ou plutôt si, ça s'est vendu, mais jamais aussi bien que nous l'avions espéré.

Comment se fait-il que vous n'ayez pas utilisé le titre "Captain Marvel"
C'est effectivement une grosse part du problème. Marvel Comics nous avait collé un procès, vous savez ? On avait le personnage, mais sans son nom, on ne profitait pas vraiment de sa notoriété. Nous ne pouvions plus utiliser le nom de Captain Marvel sur la couverture. Seulement à l'intérieur. Le truc dingue là-dedans, c'est que c'est nous qui avons acheté les droits du Captain originel et eux, en quelque sorte, se sont contentés de voler le nom à un moment où personne ne l'utilisait. Ce sont eux les voleurs ! Quelqu'un chez Marvel a compris le poids commercial de Captain Marvel et s'est dépêché de l'utiliser, quelques années avant que nous ne relancions le notre. À un moment, ils ont même réclamé le personnage et je leur ai dit : "*Pas question*"...

Ils voulaient le personnage, pas seulement le nom ?
Vu qu'ils s'étaient débrouillés pour faire enregistrer le titre Marvel, leur argument était que le personnage des années 40 ne valait pas grand chose sans son nom et qu'on aurait aussi bien fait de leur en faire cadeau. En voyant ça, je me suis fait un devoir de ramener le vrai Captain Marvel. Bon, ok, il fallait solutionner cette histoire de titre. Alors j'ai réglé le problème de la façon la plus simple possible : "*Captain Marvel, tu t'appelleras désormais Shazam !*" (rires). Et ça fonctionnait bien je trouve. Malheureusement, ça n'a pas sauvé notre série...

Vous avez toujours eu un intérêt pour les versions "junior" des super-héros et vous en avez créés quelques uns : Batgirl, Kid Flash... Plus tard, vous avez dessiné H comme Héros, là aussi avec de jeunes héros...
C'était toujours dans un souci de capter une audience plus jeune, de les intéresser à nos revues. Ça a marché très vite, donc on a continué. Si vous parvenez à toucher les enfants, vous faites des ventes.

Ce n'est pas ce qui se passe en ce moment. L'âge du public ne cesse d'augmenter.
Oui, mais les enfants continuent d'acheter des comics.

Aujourd'hui, dans les jeux vidéo, l'âge moyen des joueurs est de 26 ans. En ce qui concerne les comics, c'est pratiquement la même tranche d'âge.
Oh... Je ne pense pas que ce soit le cas aux États-Unis. Non, non... Cela doit s'étaler entre 12 et 14 ans. Le vrai problème, ce n'est pas l'âge du lecteur, quel qu'il soit. Le souci, c'est que l'audience a diminué d'année en année.

Vous avez collaboré avec beaucoup de scénaristes. Lequel vous a laissé le meilleur souvenir ?
Oh... Eh bien, je suis fier de nombreux comics en fait. Mais voyons... Je suis fier de **Wonder Woman**. J'ai dû en faire quelque chose comme quatre épisodes, qui étaient dialogués par Denny O'Neil. Il était merveilleux aux dialogues. C'est d'ailleurs pour ça que je lui ai donné **Batman** mais aussi **Deadman**. Denny est l'un des meilleurs de son époque. Alors je l'ai utilisé sur autant de séries que je pouvais...

Lorsque vous étiez l'éditeur de chez DC, vous avez engagé des artistes comme Jack Kirby et Steve Ditko...
Oui, et j'étais très content de pouvoir le faire. Malheureusement, là aussi ça a débouché sur des bouquins merveilleux qui ne se sont pas vendus. Et je n'ai jamais compris pourquoi. Jack Kirby a mis beaucoup d'énergie dans ses séries. J'adorais son concept des **New Gods**. Et ça s'est enchaîné avec **Mister Miracle**, les **Forever People**. Ça n'a pas rencontré l'écho mérité. Vous savez comment c'est : il y a un seuil de rentabilité qu'un titre doit atteindre. Il doit au moins couvrir certains coûts. Là, ce n'était pas le cas, et je me suis plusieurs fois retrouvé dans la situation pas très enviable d'avoir à "tuer" des bouquins, pourtant créés par des gens très talentueux. Quand vous êtes l'éditeur, vous vous retrouvez parfois obligé de prendre des décisions que vous n'ap-

préciez pas. Mais c'est comme ça. Tout ça (le job d'éditeur puis de "publisher"), m'a beaucoup usé avec le temps. J'ai tenu pendant une dizaine d'années, mais vous savez, ça n'a rien de drôle. On n'a le temps de rien faire, on est toujours dérangé parce qu'il y a des tonnes de séries à sortir... Je n'ai même pas pu prendre un jour de vacances en dix ans de temps ! J'étais fatigué, en bout de course. C'est à ce moment-là que j'ai préféré partir de DC...

Et donc, l'ironie du sort, c'est que vous êtes allé chez Marvel, le concurrent direct. Mais est-ce une impression, ou êtes-vous surtout toujours resté un "gars de DC" ?

Oui... En fait, je n'ai jamais vraiment tourné la page par rapport à DC, c'est vrai. Mais vous savez, je n'ai pas non plus connu les mêmes choses chez les deux éditeurs. Durant la plus grande partie de ma carrière chez DC, j'ai vécu les années glorieuses... On faisait des comics à une époque où ils s'arrachaient. Quand je suis arrivé chez Marvel, dans le milieu des années 70, le contexte était différent. Il y avait eu un petit crash des comics, le marché était morose. La grande époque de Marvel était derrière eux. Remarquez, ça n'était pas mieux en face. La femme qui m'a remplacé à la tête de DC ne faisait pas non plus des miracles. Bref, tout ça est de l'histoire ancienne. À un moment, des séries comme X-Men ont relancé un peu la machine. Simplement, ça n'était plus la même chose...

Chez Marvel, vous dessiniez Nova et vous avez créé un personnage nommé The Comet, qui était une sorte de Flash volant. C'est assez drôle d'avoir créé presque le même personnage pour la maison rivale !

Oh oui ! Je me souviens de lui. Mais je ne crois pas qu'il était si proche que ça de Flash. En tout cas, ce n'était pas forcément l'idée qui nous motivait. Je l'ai fait, car c'est ce que Marvel désirait à ce moment-là. Il y eut aussi **Spider-Woman**, qui se vendait plutôt bien quand je dessinais la série. Et puis, bien sûr, il y a eu **Star Wars**. Et là, les ventes étaient encore plus grosses. Mais c'était beaucoup de travail, vous savez, alors je l'ai dessiné un bon moment et puis je me suis retiré peu à peu.

Vous êtes resté plusieurs années sur Star Wars, non ?

Oui, en effet. Mais par la suite, cela m'a fatigué et j'ai dit à Marvel que j'en avais assez. J'en étais arrivé au point où je ne pouvais plus rien donner sur cette série. J'avais l'impression de ne rien y créer, il était donc temps de partir...

C'est pour cette raison que vous avez pris du recul, non seulement chez Marvel, mais par rapport aux comics en général ?

Yes sir ! (Rires)...

Pourtant, vous avez dessiné quelques comics dans les années 80 ?

C'est vrai, mais je suis d'abord allé en Californie bosser pour Hanna-Barbera. J'ai un peu collaboré au dessin animé des **Super-Friends** et j'ai créé pas mal de héros secondaires de la série. Puis, ma mère est tombée gravement malade et j'ai dû retourner dans l'Est. Du coup, j'ai laissé tomber l'animation et j'ai un peu retouché aux comics. Mais à un moment, la fatigue est revenue. Vous savez, je ne suis pas du tout comme Joe Kubert. Lui dessinait tous les jours, de 6h du matin jusqu'à 20h. Il a ça dans les gênes. Moi, je ne peux tout simplement pas travailler sur une telle cadence...

Pendant votre carrière, vous êtes-vous rendu compte de l'impact de vos créations, non seulement aux USA mais dans le reste du monde ?

Pas au début, quand je n'étais qu'artiste. Nous n'avions pas beaucoup de retours de la part de nos lecteurs vous savez. Ce n'est que lorsque je suis devenu éditeur en chef que j'ai compris ce qui se passait. Certaines séries DC s'exportaient très bien. On avait un titre de western, **Bat Lash**, qui se vendait de manière magnifique un peu partout en Europe. En fait, bien mieux qu'aux USA... C'est à ce moment-là que j'ai compris que l'Amérique et l'Europe étaient vraiment deux marchés différents. L'Europe était moins sensible aux super-héros, mais les titres d'horreur ou de western s'y vendait bien mieux. En Europe, vous avez de nombreux formats et de nombreux styles depuis longtemps. Vous autres, européens, êtes si bons ! Je l'ai remarqué quand je suis venu, il y a des années de ça, au Festival de Lucca, en Italie. Ce qui était merveilleux, c'est que je voyais beaucoup de tendances. Je n'aurais jamais pensé qu'autant de gens différents pouvaient apprécier nos BD. Et apprécier la BD sous toutes ses formes. Même des BD japonaises. Ah, ces japonais, ils vont conquérir le monde avec leurs mangas, moi je vous le dis ! (Rires).

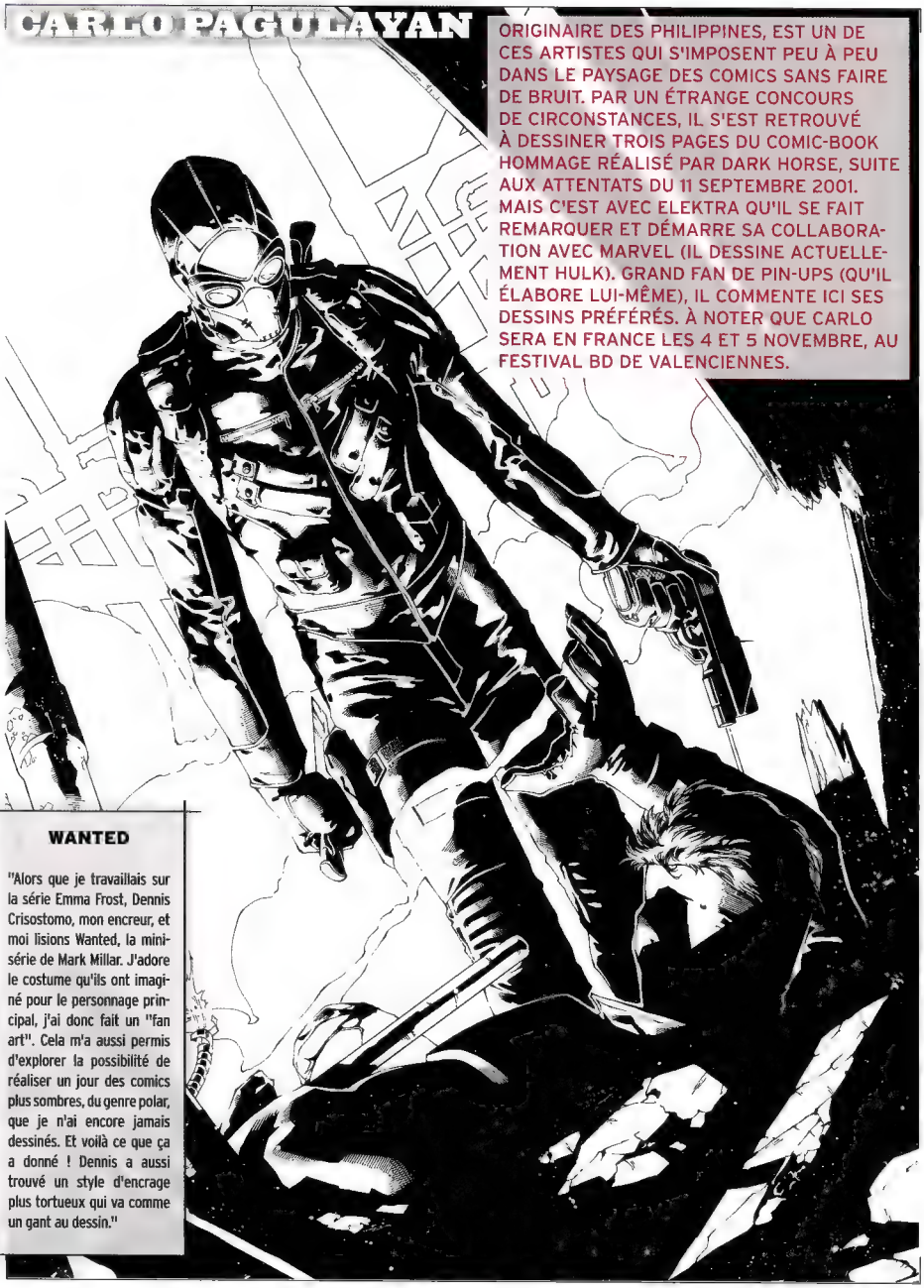
Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

(1) À l'époque, aux États-Unis, les ventes se faisaient essentiellement en kiosques, alors qu'aujourd'hui, ils se sont désintéressés des comics. Sur ce réseau, l'éditeur place un certain nombre d'exemplaires en dépôt-vente et les invendus lui sont retournés. Avoir un taux de vente supérieur à 50 % est donc une performance.

Carmine Infantino aura eu le nez fin à chaque fois qu'il lui aura fallu créer un personnage secondaire. Simple faire-valoir dans Flash, Elongated Man est devenu un membre notable de la Justice League. Black Canary ou Kid Flash ont eu aussi des débuts modestes et ont conquis le public et des générations d'auteurs... Les meilleurs dessins de l'artiste, sélectionnés par ses soins et agrémentés de commentaires choisis, ont été compilés dans un ouvrage paru chez Vanguard Editions aux USA (de 20 à 50 dollars).

CARLO PAGULAYAN

ORIGINAIRE DES PHILIPPINES, EST UN DE CES ARTISTES QUI S'IMPOSENT PEU À PEU DANS LE PAYSAGE DES COMICS SANS FAIRE DE BRUIT. PAR UN ÉTRANGE CONCOURS DE CIRCONSTANCES, IL S'EST RETROUVÉ À DESSINER TROIS PAGES DU COMIC-BOOK HOMMAGE RÉALISÉ PAR DARK HORSE, SUITE AUX ATTENTATS DU 11 SEPTEMBRE 2001. MAIS C'EST AVEC ELEKTRA QU'IL SE FAIT REMARQUER ET DÉMARRE SA COLLABORATION AVEC MARVEL (IL DESSINE ACTUELLEMENT HULK). GRAND FAN DE PIN-UPS (QU'IL ÉLABORE LUI-MÊME), IL COMMENTE ICI SES DESSINS PRÉFÉRÉS. À NOTER QUE CARLO SERA EN FRANCE LES 4 ET 5 NOVEMBRE, AU FESTIVAL BD DE VALENCIENNES.



WANTED

"Alors que je travaillais sur la série Emma Frost, Dennis Crisostomo, mon encreur, et moi lisions Wanted, la mini-série de Mark Millar. J'adore le costume qu'ils ont imaginé pour le personnage principal, j'ai donc fait un "fan art". Cela m'a aussi permis d'explorer la possibilité de réaliser un jour des comics plus sombres, du genre polar, que je n'ai encore jamais dessinés. Et voilà ce que ça a donné ! Dennis a aussi trouvé un style d'encrage plus tortueux qui va comme un gant au dessin."

WANTED © Mark Millar et J.G. Jones

CARLO PAGULAYAN

SPIDER-MAN

"Tout a commencé par des études de styles que je faisais sur les poses les plus folles de Spidey. J'aime particulièrement celle-ci et j'aime à penser que c'est avec ce genre de positions que Spidey défie l'inertie en plein vol. Il n'était pas prévu que le rendu soit réalisé avec le costume du film, mais après avoir vu le teaser de Spider-Man 3, je ne m'imaginais plus le dessiner autrement tellement j'étais excité. J'ai toujours aimé le travail de Sam Raimi sur le monte-en-l'air. J'ai aussi peint ce dessin par défi, pour voir combien de détails je pouvais caser sur un seul dessin sans qu'il soit nécessairement photo-réaliste. Ça a été un cauchemar à faire, mais je suis clairement satisfait du résultat."

© Marvel characters, Inc.

CARLO PAGULAYAN

FANTASTIC FOUR

"Il s'agit ici d'une version peinte d'une couverture pour la série Marvel Knights Four #9. Le dessin en lui-même est en fait une pin-up que j'ai faite pour m'exercer, alors que j'attendais de pouvoir démarrer mon travail sur la série Marvel Adventures. Comme j'avais un peu de temps à tuer, je l'ai peinte. J'ai cru qu'ils [Marvel] l'utiliseraient pour leur ligne de comics Marvel Adventures line... Je les ai donc représentés avec leurs costumes d'Ultimate Fantastic Four. Mais c'est finalement pour la version Marvel Knights qu'ils ont penché."

© Marvel characters, Inc.

CARLO PAGULAYAN

ZUMA VS GALEMA

"Ce sont deux personnages issus d'un comic-book philippin créé par Jim Fernandez. Ces derniers temps, je me suis intéressé aux classiques de la BD locale et ces deux-là sont classés parmi mes favoris. Ici, j'avais surtout l'envie de rendre hommage à notre industrie de la BD qui a connu ses heures de gloire dans le passé et qui est en déclin depuis les années 70. Il y a quelques mois, le dernier des grands éditeurs de comics du coin a fermé ses portes."

D.R.

LE JOURNAL DU FAN

VOIR | LIRE | COMPRENDRE | SURFER | ACHETER | S'INFORMER

DVD V POUR VENDETTA

Veni, Vidi, Vici... (bis)

Après une sortie ciné qui, finalement, n'aura attiré que 600 000 personnes en France, **V pour Vendetta** revient à l'assaut du public via le marché DVD. Moore l'a suffisamment dit pour que cela ne puisse être ignoré : la version filmée de V n'est tout simplement pas la même chose que l'oeuvre d'origine.

Sorti de là, il faut bien avouer qu'à défaut de respecter à la lettre le déroulement de la BD, le film de James McTeigueen respecte l'esprit. C'est d'emblée faire preuve de beaucoup plus de fidelité que ce à quoi les personnages de Moore ont eu droit jusqu'ici dans leurs versions filmées. Quand il se trouve qu'en plus, V est appuyé par des acteurs de talent (Natalie Portman et Hugo Weaving ébouissant sous son masque), et que le film se tient, on est quand même bien loin du naufrage qu'était la **Ligue des Gentiemens Extraordinaires**. Parmi les bonus contenus dans la version collector, on trouve pêle-mêle le «making of» du Londres vu dans V (avec ce côté noir si particulier), un documentaire sur la BD d'origine (c'est quand même la moindre des choses), ainsi que de nombreux détails sur l'histoire de Guy Fawkes et sa tentative de renverser la couronne anglaise. Pour peu que vous fassiez partie de ceux qui n'ont pas encore consulté la BD d'origine, n'hésitez pas, franchissez le pas et optez directement pour l'édition prestige du DVD, qui contient, en plus, un album de 64 pages.

Zemo

V pour Vendetta, Warner Home Video.
DVD disponible en édition normale, collector ou prestige.

DVD MIRRORMASK

Un mirroir pour Gaiman

Des mois qu'on attendait ça et, à un moment, une sortie VF semblait même improbable. Mais voici enfin sous nos contrées MirrorMask, film réalisé par l'illustrateur Dave McKean d'après un scénario de Dave Gaiman, que nous avions déjà chroniqué lors de sa sortie en zone 1 (se reporter à **Comic Box vol.2 #5**). Le contenu est toujours aussi magnifique et ce DVD est un objet de collection obligatoire pour tout fan de Gaiman qui se respecte. Avouons quand même qu'on aurait aimé un peu plus de bonus sur les oeuvres des deux créateurs...

Z.

JEU HÉROS DE LA LIGUE DES JUSTICIERS

La Ligue "consolée"

L'heure est grave ! Brainiac menace une fois de plus de conquérir la Terre mais, cette fois-ci, il pourrait bien y parvenir ! Son double plan consiste à manipuler des humains pour mettre un maximum de bazar sur Terre, tandis qu'il agit dans l'espace pour accomplir ses véritables objectifs. Autant dire que c'est un travail pour la JLA, et qu'ils ne seront pas trop de 15 pour s'occuper du cas Brainiac ! Le scénario a été écrit par Dwayne McDuffie, le créateur de **Static Choc** et de **Milestone Comics** (et futur repreneur des scénarios des comics des **4 Fantastiques**), et semble plus élaboré que la moyenne du genre, un point appréciable en ces temps d'adaptations creuses. En termes de gameplay, tout est basé sur les duos entre super-héros. À vous de trouver les paires qui fonctionnent le mieux au sein de la Ligue, puis de les faire progresser pour améliorer leurs statistiques. Sans donner dans la surenchère, le jeu propose tout de même 15 personnages jouables – en gros toutes les stars de la JLA. Le petit soupçon de RPG, qui permet une customisation des persos, est toujours le bienvenu. Graphiquement, l'ensemble est plaisant et les fans de la BD ou de l'animé devraient y trouver leur compte sans problème. Bref, sans être le jeu de l'année – le positionnement reste quand même assez jeune - **Héros de la Ligue des Justiciers** (on dit pas bravo pour le titre français, peu inspiré), s'avère tout à fait distrayant et devrait réjouir les fans !

AM

Eidos, Disponible

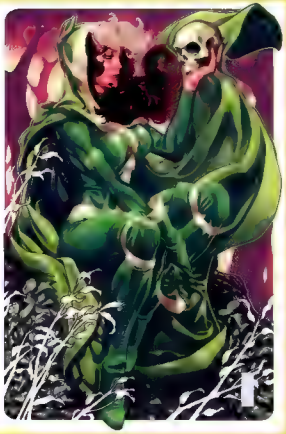
MARK BROOKS

Base d'opération : Atlanta, Georgie.
Identité : Secrète
Pouvoirs : "Je n'y ai jamais vraiment pensé ! Mais ce serait sûrement "l'ultra-vitesse". Comme ça, je pourrais dessiner aussi vite que je le souhaite ! Je pourrais dessiner tous les comics que je veux et les livrer en temps et en heure. Waouh..."
Signes particuliers : deux adorables chiens

Bibliographie:
- Street Fighter (Capcom/Udon)
- Marvel Age Spider-Man (Marvel)
- Ultimate Spider-Man Annual (Marvel)
- Araña (Marvel)

Mark brooks est un de ces artistes qui s'imposent dans le paysage comics sans faire de bruit, en construisant patiemment leurs carrières au gré des séries. Depuis 7 ans, Mark écume, traîne ses guêtres dans le milieu professionnel, acceptant sans sourciller tous les boulots, en tant qu'illustrateur ou artiste de comics (pour Wildstorm, Hasbro ou encore Capcom), qu'il essaie de traiter avec la même passion. Comme tous les artistes, le virus du dessin est apparu chez Mark dès l'enfance : *"Tous les enfants dessinent, sauf qu'en général, ils arrêtent au moment d'avoir leur permis de conduire, ou au moment où ils de découvrent les filles ! (Rires)... Sauf que dans mon cas, même après avoir découvert les filles, je n'ai pas arrêté de dessiner. J'ai compris par la suite que si je parvenais à bien dessiner les jolies filles en classe, elles seraient impressionnées. C'était une bonne méthode pour les séduire ! (Rires)"*
Oui, mais voilà : pour percer dans les comics, tomber les filles ne suffit pas, il faut d'abord convaincre les éditeurs. Et pour cela, Mark n'a pas ménagé sa peine : *"J'ai fait toutes les conventions auxquelles je pouvais assister. Je traversais le pays, je dormais dans des hôtels miteux. J'y allais pour rencontrer le plus de gens possible, pour parler aux artistes, obtenir des conseils. J'essayais de me faire présenter aux éditeurs... À la fin des salons, je filais au resto ou dans les bars des alentours et je traînais, histoire de nouer un maximum de contacts. J'attendais de croiser un éditeur et je lui offrais un verre. Peu importe ce qui m'en coûtait, j'étais déterminé. Le meilleur moyen d'entrer dans ce business, c'est de rencontrer des gens. Ils ne fileront pas de boulot à quelqu'un qu'ils ne connaissent pas."*
La passion de Mark pour les jeux vidéo le pousse à illustrer ses icônes. C'est ainsi qu'il se fait remarquer : *"J'adore **Street Fighter**. Avant de signer mon contrat d'exclusivité avec Marvel, j'ai travaillé un an et demi chez Udon. Quand Eric Ko, le patron de Udon, m'a appelé pour me dire qu'ils avaient obtenu la licence de Capcom, je les ai suppliés de me laisser travailler dessus. Dès que j'ai su que j'étais engagé, j'ai ressorti tous mes Street Fighter, et j'y ai joué pendant des heures, juste pour me remettre dans l'univers."* Puis Marvel le remarque, et sa carrière est véritablement lancée : *"Eric Ko avait déjà signé plusieurs contrats avec Marvel. Il m'a présenté Joe Quesada et Bill Jemas. Je leur ai montré mon travail, ils l'ont aimé et m'ont dit qu'ils allaient m'envoyer un script test. C'était un peu comme une réécriture de Spider-Man. J'ai appelé un de mes potes, Dan, qui lui non plus n'avait jamais dessiné professionnellement. On avait fait quelques trucs ensemble, mais c'est tout. Je lui ai expliqué ma situation, que j'avais reçu ce script test et que c'était peut-être ce qui m'ouvrirait les portes de Marvel. J'ai donc commencé à l'illustrer, Dan a rajouté les couleurs et ça rendait bien. On le leur a donc soumis. Marvel était en affaire avec le distributeur Target (une chaîne de magasins spécialisée livres et disques). Ils ont pris mon histoire avec eux et l'ont tellement aimée, qu'ils m'ont fait une proposition. Si je pouvais le dessiner sur quatre autres numéros afin de constituer un album, Target commanderait un certain nombre de copies. Je crois même que cela s'élevait à 100 000... Ensuite, Marvel est revenu pour m'annoncer que j'étais engagé pour la collection Marvel Age (pour les kids). Je ne sais pas si vous vous rendez compte, mais mon premier travail avec Marvel, c'était **Spider-Man** ! Cela n'arrive pas à tous les artistes américains. Le premier numéro ne s'est pas totalement écoulé, mais le deuxième avec le docteur Octopus a mieux marché. Dans certains États, ils donnaient des comics à lire aux élèves, et il a donc été imprimé plus d'un million de fois. Au départ, il ne devait même pas être publié !"*
Mark, qui sera pour la première fois en France à l'occasion du festival de Valenciennes (4/5 novembre) a hâte de découvrir notre pays. *"J'aime beaucoup Sky Doll. C'est l'un de mes comic-books préférés. Blacksad aussi est génial. Je suis un grand fan des comics européens."* L'artiste, qui avoue compter Disney et Alex Ross parmi ses influences, espère bien en 2007 faire acte de tout son talent : *"En ce moment, je travaille avec Mike Carey, sur un **X-Men annual**, avec Malicia et Mystique. J'ai aussi un graphic novel en relation avec le film **Spider-Man 3**."* Nul doute qu'on en reparlera bientôt dans ces pages...

Fabrice Sapolsky



L'ACTUALITÉ DES PRODUITS DÉRIVÉS

Cult Corner

CAPTAIN MAR-VELL

Le soldat kree Mar-Vell, plus connu sous le nom de Captain Marvel (premier du nom), célèbre cette année son 40ème anniversaire. Bowen lui rend hommage avec ces deux statues de 12,5" (32 cm). Optez pour le costume original de soldat kree créé par Lee et Colan ou le costume cosmique « classique » de Thomas et Kane. Mais attention, ce n'est pas qu'une simple variation de costume, les deux statues sont présentées dans des positions différentes... donc une excuse supplémentaire pour se procurer les deux !

Éditeur : Bowen Designs - Sortie : 03.07

NEW AVENGERS SPIDEY BUST

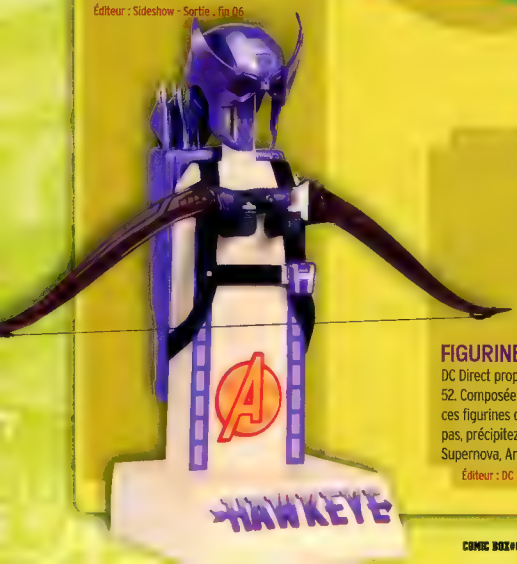
Encore inédit en France, le nouveau costume du tisseur issu des pages de Civil War a pourtant déjà beaucoup fait parler de lui des deux côtés de l'Atlantique. Alors si vous êtes un puriste et que vous ne supportez pas le Iron-Spidey, passez votre chemin. Pour les autres, précipitez-vous sur cette pièce basée sur la première illustration officielle du costume dessinée par Joe Q. « himself ».

Éditeur : Diamond Select - Sortie : 02.07

HAWKEYE MARVEL ARCHIVE SET

Sideshow continue sa série de réplique à l'échelle 1/4 des panoplies des super-héros. Après Captain America, Docteur Fatalis et en attendant Dr Octopus, voici l'arc et les flèches d'Œil-de-Faucon. Agrémenté de son masque et d'un carquois, le tout est présenté sur un socle numéroté. Limitée à 750 exemplaires, cette pièce va s'arracher comme des petits pains. À se demander si cet objet est un hommage posthume à l'archer de l'Univers Marvel ou un signe de son futur retour ?

Éditeur : Sideshow - Sortie : fin 06



SIMPSONS FAMILY COUCH GAG

Qui ne connait pas le générique des Simpsons et son fameux « gag du canapé » ? Grâce à ce diorama d'action figures produit par McFarlane, vous pouvez à présent inventer le vôtre. Le pack comprend toute la famille Simpson : Homer, Marge, Bart, Lisa et Maggie ainsi que leurs animaux de compagnie, le chat Petit Papa Noël et le chien Boule-de-Neige 2. Chaque personnage étant indépendant, vous pourrez interchanger les poses de la famille sur le canapé au gré de vos envies ! Bref, un produit que tout bon fan doit posséder !

Éditeur : McFarlane Toys - Sortie : disponible

FIGURINES 52 SERIE 1

DC Direct proposera en mai prochain la première série de figurines inspirées de la maxi-série 52. Composée de personnages inédits et d'anciens héros ressortis du placard pour l'occasion, ces figurines de 6,75" (17 cm) présentent divers points d'articulation et un socle « 52 ». N'hésitez pas, précipitez-vous pour découvrir Booster Gold, le héros du futur, les mystérieux Batwoman et Supernova, Animal Man et Isis, future compagne de... Vous le saurez bientôt !

Éditeur : DC Direct - Sortie : 05.07

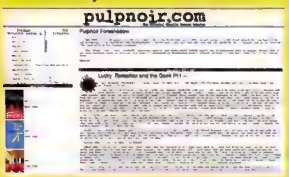
PLACE NET

Au cours de nos nombreuses visites sur la toile mondiale, nous avons repéré quelques sites dignes d'intérêt pour les fans de comics de tous poils...

CHARLIE HUSTON

HTTP://WWW.PULPNOIR.COM/

Auteur de thrillers et de comic-books, Charlie Huston se déguste aussi en interview, comme vous venez de le constater dans ce numéro. Pour ne rien gâcher, il est aussi très croustillant sur son site officiel (en anglais), qui s'apparente à une sorte de journal de bord. Lâché en totale liberté, Charlie Huston prend plaisir à informer de son actu, en passant toujours par des histoires et des anecdotes sympas. Un exemple ? Son agent lui demande s'il est intéressé par l'écriture de comic-books, et sa réponse, limpide: « *Fuck Yes !* ». Drôle et spontané, ce site invite à la lecture jusqu'à la sortie US prévue fin décembre, de **No Dominion**, son prochain roman, et pourquoi pas jusqu'à la sortie de **Moon Knight** en France ?



MARVEL WORLD

HTTP://WWW.MARVEL-WORLD.COM/

En marge du « big notorious » www.marvel.com, de nombreux sites non officiels fleurissent aux quatre coins du web. Rédigé en français, l'un de ces sites parvient à tirer son épingle du jeu grâce à une présentation claire qui invite agréablement à rentrer dans l'univers Marvel. Un historique, des biographies d'auteurs, des « CV » de personnages ou les dernières sorties comics, il est parfait pour ceux qui ont loupé le coche. Les portraits et les dossiers sont riches et développés, même si un peu plus de légèreté n'aurait pas nuit au traitement des sujets. Comme la rigueur demande des efforts et du temps, toutes les fiches descriptives n'ont pas encore été rédigées... Alors, à l'image des comics, on attend la suite.

NIKO HENRICHON

HTTP://WWW.NIKOHENRICHON.COM/

Et si nous reparlions de Niko Henrichon ? Juste histoire de prévenir que l'illustrateur de **Pride of Baghdad** tient un blog franco-anglais, où il parle tout simplement de ses projets. Et au lieu de blablater, il met de suite le visiteur face à ses planches. Rien de tel pour appréhender le travail de cet artiste talentueux. Mois après mois, l'illustrateur québécois poste des morceaux de son oeuvre, allant des dessins originaux inédits aux planches tirées de son prochain album. On y découvre **Fantastico**, l'un de ses albums personnels, mais aussi les premières planches d'**Unleash**, un graphic novel de science-fiction, qui sera publié chez Dupuis.

Raphaëlle Raux-Moreau

ASTRO CITY
www.astrocity.fr
disponible sur simple demande
hebdo
Marvel
DC / Vertigo
Image
Dark Horse
Produits dérivés
Statues
Action Figures
rue Emile Legrelle
000 Arras
03 21 71 10 50
03 21 71 08 04
il : astrocity2@astrocity.fr

www.jam-city.net
9 rue de la fontaine au roi 75011 Paris
01 47 00 85 02
JAMCITY21@YAHOO.FR
Accessoires Comics : Plastic Bag Boards Dividers Comic Box etc...
Des milliers de comics (vo/vf), listés sur notre site : WWW.JAM-CITY.NET
NOUS REPRENONS TOUS LES COMICS, A L'ACHAT OU A L'ECHANGE !!! QUE VOS COMICS DATENT DE 30 ANS OU 30 JOURS !!! POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS CONTACTEZ NOUS : 01 47 00 85 02 / jamcity21@yahoo.fr

Match de Box

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS : Vous aimez Comic Box ? Vous préférez tel ou tel aspect ou voudriez voir traiter un sujet particulier ? Vous détestez un héros ou adorez un auteur ? N'ayant toujours pas recruté de télépathes (malgré nos demandes répétées), l'équipe des Comic Boxeurs n'a qu'un moyen de le savoir : votre courrier. Écrivez-nous et participez ainsi à la vie de la revue tout en nous permettant de nous faire une idée de qui nous lit. Alors, à vos plumes et à vos claviers ! PAR COURRIER : Comic Box c/o FULL FX, 29 Blvd Edgar Quinet 75014 PARIS - PAR EMAIL : zemo@comicbox.com

ÊTES-VOUS BONS JOUEURS ?

Vous avez voulu du courrier, alors ma foi, à mon tour ! Tout d'abord, votre version actuelle est vraiment bien, c'est un bon mix entre dossiers, interviews et actualités. J'attends donc votre mag avec ferveur tous les deux mois. En revanche, les débuts étaient à mon sens moins convaincants : dossier JLA avec quasiment aucune information solide, prédominance de Joe Madureira ou J.S. Campbell (qui ont bien planté leurs lecteurs, bravo !). Il y a deux affirmations de l'époque qui me laissent toujours perplexe : il a été écrit que Green Lantern et Shazam sont loués par D.C. ! Ceci me semble étonnant, puisque les éditeurs avaient pour pratique de verrouiller leurs propriétés ! En outre, à l'heure d'une foison de titres, il y a toujours des oublis de grandes qualités : pourquoi doit-on attendre **Wanted**, **Spawn/Wildcats** d'Alan Moore ainsi que **Captain Britain** ? Un de vos rédacteurs pour l'interview de JG Jones a dit que Black Adam était plutôt rare (oubli de la série Power of Shazam et de la JSA ?), mais c'est réellement une autre héroïne, Isis, qui est mystérieuse ! Sinon, vos dossiers sur les persos relatent trop des premières décennies qui les concernent. Par exemple pour Superman. C'est un dossier post-Crisis que j'aurais voulu lire pour bien situer le personnage actuel et m'éloigner de l'image surannée de Sup'. Pareil pour Civil War, est-il bien utile de dérouler un fil de 40 ans pour relater ce crossover, dont le but est de créer une deuxième équipe ? On nous ressert donc avec talent une vielle recette ! Comme je vous suppose bons joueurs et que je vous offre matière à débat, j'espère que vous me publierez !

CEBastien

Cher CEBastien,
Le dossier JLA est paru dans CB #2 en 1998, à une époque ou DC ne marchait pas en France et où un peu de défrichage s'imposait. Depuis, nous sommes revenus sur la Ligue avec plus de détails uniquement parce que ce genre de préliminaires avait déjà été publié (dans le cas contraire, nous aurions égaré les lecteurs peu familiers de DC). Joe Madureira et J.S. Campbell sont les « Usual Suspects » quand il s'agit de parler de délais ou de séries restées en suspens. Mais même Alan Moore a connu des ratés (Big Numbers : jamais terminé). Ils suscitent un intérêt, notamment celui des lecteurs qui ne s'estiment pas « plantés » et qui nous demandent régulièrement des nouvelles. Green Lantern a débuté dans une société soeur de DC, All-American, qui prêtait ses héros à l'autre compagnie. Shazam a effectivement été loué pendant des années par DC auprès de Fawcett, son éditeur original. Black Adam : Power of Shazam et JSA ne sont très certainement pas oubliés. Mais à partir d'Infinite Crisis et de ses préquelles, Black Adam cesse d'être un ennemi limité à Captain Marvel ou la JSA, pour devenir un vrai pivot du DCU, rôle conforté ces derniers temps.
Quant à notre approche des Nouveaux Vengeurs et de Civil War, il ne s'agit pas de « relater » (et donc de spoiler toute surprise), mais de préparer le terrain. Le reste du courrier reçu à ce sujet a été assez positif...

Dessin de Thierry Olivier

POUR QUELQUES IDÉES DE PLUS

Salut ! Âgé de 38 ans (déjà...), marié, un enfant et habitant à côté d'Aix en Provence, je collectionne surtout les **Comics Marvel VO Silver Age** depuis plus de 20 ans (avec une prédilection pour **Daredevil**, **X Men**, **Wolverine**, **Iron Man** et les séries de Jim Starlin type **Captain Marvel**, **Warlock**, graphic novels comme **Gant d'Infinité** etc...) et je suis un mec, même si j'utilise l'e-mail de ma femme !!! (bon, ça, c'est pour vos stats lecteurs...). J'adore votre mag que j'ai découvert en kiosque et vous soumets quelques idées de rubriques (au cas où vous manqueriez d'idées, sait-on jamais !).

- Hall of Fame : un reportage sur les BD ou périodes les plus marquantes d'un personnage (ex : l'époque Miller pour **DD**, Starlin pour **Captain Marvel**, Cockrum/Claremont/Byrne pour les **X Men** etc...). Beaucoup de collectionneurs cherchent à posséder les "pépites", exercice souvent difficile vu le nombre de parutions et le fait de trouver les collectors, où un tri est nécessaire par la suite pour en ressortir une réelle qualité.
- Fan section : où serait présenté un portrait de fan ou de collectionneur avec ses "réussites", son parcours, ses galères, ses bons plans... Cela permettrait au lecteur de s'identifier, de se dire qu'il n'est pas seul et, pourquoi pas, de choper des idées !!!
- Comics Shops section : portrait d'un magasin emblématique, de son proprio, de ses anecdotes, etc... Car Internet ne fait pas tout et nombre d'entre nous aimons fouiner et découvrir ces "pros" souvent passionnés et passionnants.
- Reportage sur les organismes type Overstreet, GPA, CGC, afin de "clarifier" pour les passionnés parfois "paumés", l'univers du comic US.
- Major history : des reportages sur les éditeurs en "tronçonnant" par périodes, pour les Marvel, DC etc... Cela aiderait les collectionneurs à comprendre certains "virages éditoriaux", départs de dessinateurs ou de scénaristes, en abordant les secrets d'alcôves, potins (la partie "people" du mag quoi !). Bravo encore et merci pour le plaisir que vous nous apportez avec votre mag unique au monde (si, si !).

Emmanuel Tosi

Cher Emmanuel,
Merci pour les suggestions. Pour « Major History » ou « Hall of Fame », nous pensons que cet aspect est relativement couvert par certains de nos sujets et les interviews carrières. Disons qu'au lieu de trop formaliser les choses, nous préférons distiller ces aspects au fur et à mesure de la revue. Pour la section Comic Shop, nous avions quelque chose de ce genre dans CB vol.1, mais ce n'était pas sans soulever de problèmes, comme celui des boutiques qui n'avaient pas le temps de répondre aux questions. Par expérience, cette rubrique exige de ménager de nombreuses susceptibilités, et même avec une diplomatie

ouatée, certains impairs restent possibles. Pour te guider, il reste donc le téléphone, la webcam, la visite ou... les pubs (en plus ça aide à faire vivre le magazine) !

CHO CHO CHO ?

C'est un fidèle parmi les fidèles qui vous écrit aujourd'hui (pour la première fois je crois). En effet, je vous suis depuis des années, depuis le numéro 2 en réalité (le vrai numéro 2). Par la suite, j'ai pu compléter ma collection avec le n° 1 (le seul qui me manque étant le n° 0). Quand vous avez connu des difficultés, j'ai patiemment attendu les annuels, et bien sûr, j'ai été plus que ravi de vous retrouver en kiosque.

Si je vous écris, c'est parce qu'en lisant votre interview de Frank Cho, j'ai appris la suspension en France de la publication de PsychoPark (Liberty Meadows). Remarquez, depuis le temps que j'attendais un nouveau tome, j'aurais pu m'en douter. Pourquoi cette suspension ? Un nouveau tome sera-t'il traduit un jour ? Quand ? Je profite aussi de ce mail pour vous faire part de ma satisfaction quant à la nouvelle formule de Comic Box. En le rendant bimestriel, le principal défaut de la version mensuelle s'est gommé de lui même : "la course aux news". News qui s'annulaient souvent le mois suivant, tant les éditeurs américains sont versatiles. Maintenant, Comic Box frise la perfection. Et surtout, ne supprimez pas les pages de BD, car cela fait partie des attributions de CB de nous faire découvrir (par des articles, mais aussi par des BD), des comics que l'on ne lit pas forcément.

Continuez comme cela.

Sylvain Dapuzzo

Cher Sylvain,

Merci pour les encouragements. En ce qui concerne l'arrêt de PsychoPark, l'explication est simple : pas assez de lecteurs au rendez-vous. Mais qui sait ? Des séries comme Strangers In Paradise ont changé plusieurs fois de label VF alors (même si rien n'est sûr), il n'est pas interdit d'espérer un avenir français pour Liberty Meadows.

RENDONS À CÉSAR...

Juste pour signaler... Dans le dernier Comic Box paru, vous faites un article sur Ego comme X, c'est bien. Par contre, j'ai un sérieux doute sur le fait que ce soit J.C. Menu qui ait créé l'éditeur. Il a dû y avoir une confusion avec l'Association, là.

S. Cubik

Cher S. Cubik,

Vous avez tout à fait raison. Un paragraphe, coupé par manque de place, faisait état de ce qui différencie ECX de l'Association, et l'erreur s'est glissée lors de la réécriture. Nos excuses à J.C. Menu et surtout à Loic Nahoud, fondateur d'Ego Comme X, ainsi privé du rôle qui lui revenait. Dans un même ordre d'idée, « Serge M » nous a signalé avec justesse que l'article mentionnant Aristide Briant aurait dû parler d'Aristide Bruant (le premier était homme politique alors que le second est bien le chansonnier qui nous intéressait). Enfin, une erreur de traduction a transformé Dez Skinn, le premier éditeur de David Hine, en un imaginaire comic nommé « Death Skin ». Gulp !

BESOIN D'UN STAGE ?

FULL FX

FULL FX offre des opportunités de stages d'une durée de 1 à 3 mois au sein de sa rédaction pour ses divers magazines. Profils souhaités : Marketing, PAO, Journalisme, Internet. Convention de stage obligatoire. Maîtrise d'une langue étrangère vivement souhaitée (anglais, allemand, chinois, japonais). Les stages d'observation ne sont pas acceptés.

Envoyez vos candidatures à :
FULL FX - 29 Bld Edgar Quinet
75014 PARIS
e-mail : ffx@fullfx.biz

DECLIK COMICS

Une autre vision du comics
Comics VO/VF : Panini Marvel France, Soleil, Delcourt, Semic...
Commande Previews, Posters, Lithos, Sideshow, Gentle Giant, Bowen...

Commander en ligne
www.declikcomics.com
Catalogue disponible sur
www.declikcomics.com/catalog

Face au 84 Quai de l'Hotel de Ville
75004 Paris
Tél : 06 11 49 53 51
De 14h à 19h
du mercredi au dimanche

LUDIK BAZAR
www.ludikbazar.com

Nos Univers
Comics • Romans • Bandes Dessinées
Jeux de Rôles • Wargames • Figurines
Jeux à collectionner • Jeux de Plateau
Magazines spécialisés • Acessoires

contact@ludikbazar.com

DU SUPER-HÉROS EN VEUX-TU, EN VOILÀ ! MAIS ATTENTION, DU BON, CELUI POUR LEQUEL NOUS AVONS VOTÉ À L'UNANIMITÉ ! À VOUS DE VOIR SI VOUS VOUS RALLIEZ À NOUS...

Le Guide de Lecture

Coup de Coeur

WOLVERINE: SAUDADE GN

Le concept de comic-books à l'européenne en a fait gamberger plus d'un dans nos contrées. Force est de constater que les précédents essais de Panini en la matière nous avaient semblé peu aboutis. Morvan et Buchet (voir Comic Box #4) relèvent le gant avec un Wolverine qui n'est certes pas celui qu'aurait écrit/dessiné Byrne ou Jim Lee (mais, hey, du temps a passé, baby !). C'est d'ailleurs là toute la difficulté. Si les créateurs français représentent exactement le personnage tel qu'on le connaît, on leur dira que c'est sans surprise. S'ils s'éloignent du modèle, d'autres crieront au sacrilège. À choisir, les deux auteurs ont opté pour une aventure typée, sur un ton détonnant qui l'entraîne en Amérique du Sud. Une sorte d'exemple de ce que Wolverine fait pendant son temps libre quand il n'est pas en mission officielle pour les X-Men. On n'est pas dans le registre des super-héros, mais plus proche d'une ambiance à la 100 Bullets. Les puristes seront cependant contents, les deux auteurs ont pris soin d'inscrire ce récit dans la continuité des New X-Men de Morrison. "Saudade", nous dit-on, est un terme qui évoque la nostalgie, une certaine mélancolie. Cet album, réussi, n'engendre pourtant aucune tristesse. Une initiative à encourager !

Panini - Octobre - NC

En kiosques

BATMAN & SUPERMAN #8 : INFINITE CRISIS

Un an que ça couve ! La Crise Infinie est à nos portes. Problème, Superman, Wonder Woman et Batman ne voient pas les choses du même oeil. L'univers devra-t'il en subir les conséquences ? L'hécatombe de héros commence dès le début de ce premier tome. Et si Power Girl détenait un élément de réponse sans même le savoir ? Du grand spectacle signé Geoff Johns, Phil Jimenez et George Pérez.

Panini - Novembre - 4,90 €

DC UNIVERSE #15

La Crise de Conscience continue de secouer la JLA. Peuvent-ils survivre démasqués ou leur faudra-t'il au contraire répéter les erreurs du passé ? Geoff Johns et Allan Heinberg (Young Avengers), sont aux commandes et ne leur épargnent rien. À noter que ce numéro ne contient exceptionnellement que deux séries, la seconde étant Green Lantern, qui fait son retour de manière régulière. Dessiné en prime par Carlos Pacheco !

Panini - Octobre - 4,20 €

DC UNIVERSE HORS SÉRIE 3 : TEEN TITANS & DONNA TROY

Après le projet Omac et les divers prologues à Infinite Crisis, il vous faut assister au retour de Donna Troy si vous voulez ne manquer aucun aspect du crossover. Produit par Phil Jimenez et George Pérez, ce retour ne pouvait qu'attirer les Teen Titans et les Outsiders ! Des débuts lents mais la conclusion ramène l'héroïne dans un nouveau rôle.

Panini - Octobre - 5,40 €

MARVEL ICONS #19

Les Nouveaux Vengeurs ont à peine le temps de se remettre des révélations concernant Spider-Woman, qu'il leur faut déjà affronter un nouvel ennemi : l'opinion publique et les médias. Le tout mis en dessin par Frank Cho. En plus des Quatre Fantastiques et de Captain America, Icons contient également l'ultime épisode de The Pulse. Au revoir Jessica ?

Panini - Novembre - 4,60 €

SPAWN #9

Un numéro exceptionnel de 100 pages. En plus des aventures habituelles du plus faustien des super-héros, Delcourt décide de mettre un coup de projecteur sur Brian Haberlin, l'éditeur en chef de TMF Productions. D'où une interview et une courte histoire produite par cet artiste.

Delcourt Comics - Novembre - 4,95 €

ULTIMATE FANTASTIC FOUR 13

Mark Millar et Greg Land introduisent un personnage de poids dans la mythologie des FF : la version Ultimate de Namor. Et si l'on sait que les FF classiques ont toujours eu des rapports houleux avec le monarque d'Atlantis, une fois poussés façon Ultimate, ça devient carrément une vraie guerre ouverte. Mais, malgré son caractère, Sub-Mariner a toujours eu un côté noble et loyal, non ? Oubliez, ce n'est pas le Namor de vos grand-parents, comme les Ultimate Fantastic Four ne vont pas tarder à s'en rendre (douloureusement) compte...

Panini - Octobre - 3,85 €

ULTIMATES #25

La grande claque à l'Amérique continue. New York ravagée. Washington

à genoux. Les Ultimates humiliés. En quelques heures, une sinistre alliance a conquis les USA et anéanti toute résistance, en jouant sur l'effet de surprise. Mais... maintenant que la surprise est passée, la riposte s'organise et elle va, elle aussi, faire très très mal. Bryan Hitch est tout simplement passé à la vitesse supérieure tandis que Mark Millar ne fait aucun cadeau à une certaine Amérique ou à ses ennemis. Du grand spectacle.

Panini - Novembre - 48 pages - 3,85 €

X-MEN #118

Trois épisodes d'un coup d'Uncanny X-Men, et qui n'épargneront rien à Rachel Grey-Summers. Des forces puissantes ont décrété la fin de la lignée des Grey. La fille de Phénix pourra-t-elle empêcher cette extermination sans basculer du côté obscur ? Une saga assez noire qui aura des répercussions lors des futurs épisodes d'Ed Brubaker.

Panini - Novembre - 3,90 €

En librairies

BPRD T.4 : LES MORTS

Suite des aventures des collègues de Hellboy. Le Bureau pour la Recherche Paranormale et de la Défense est en pleine mutation : nouveau QG et nouveau chef d'équipe (qui se trouve être une sorte de mort-vivant), tandis que Abe Sapien découvre les secrets de son ancienne vie. Mike Mignola s'assure cette fois le soutien de John Arcudi (Doom Patrol, Gen 13) et Guy Davis (Sandman Mystery Theatre, Les Zombies Qui Ont Mangé Le Monde), et c'est toujours aussi intéressant.

Delcourt Comics - 14,95 €

Sélection V.O

LES COMICS, COMME LES FILMS, ONT AUSSI LEUR MARCHÉ V.O. ON TROUVE CES COMICS DIRECTEMENT IMPORTÉS DES USA, DANS DES COMIC-SHOPS (PLUS DE 60 BOUTIQUES EN FRANCE). NOUS AVONS DONC RETENU QUELQUES REVUES QUI VOUS FERONT PASSER UN BON MOMENT.

BATMAN/THE SPIRIT #1

Dans ce one-shot, Jeph Loeb & Darwyn Cooke confrontent deux vénérables héros. Non seulement le Spirit et Batman doivent s'accommoder de l'un l'autre, mais en plus, leurs alliés et ennemis respectifs, hauts en couleurs, les suivent. Forcément, on regrettera que Will Eisner ne soit pas de la fête, mais l'exercice reste intéressant.

DC - Novembre - 4,99 $

BULLET POINTS #1

Qu'aurait donné l'univers Marvel s'il n'y avait pas eu de Captain America ? Que serait-il advenu des Parker, des Rogers et des Stark ? JMS et Tommy Lee Edwards (The Question), nous donnent dans cette mini-série un "What If" façon grand angle, au ton très personnel, qui aurait bien mérité d'être classé Marvel Knights.

Marvel - Novembre - 2,99 $

GUY GARDNER : COLLATERAL DAMAGE #1

Après Green Lantern, Green Lantern Corps et Ion, les Lanternes Vertes comptent pour quelques mois sur une 4ème (mini) série, consacrée au plus excessif d'entre eux : Guy Gardner. Sa mission, recadrer le membre le plus idiot de l'organisation intergalactique : G'Nort, le Green Lantern au QI canin. Le tout servi (scénar + dessins), par Howard Chaykin.

DC - Novembre - 5,99 $

IRREDEEMABLE ANT-MAN #1

Robert Kirkman (Marvel Team-Up, Marvel Zombies) et Phil Hester (Green Arrow), écrivent un nouveau chapitre dans la saga d'Ant-Man. Ni Hank Pym, ni Scott Lang, mais un nouveau bonhomme dans le costume. Kirkman annonce la couleur : son héros a le don pour se mettre dans des situations tordues !

Marvel - Octobre - 2,99 $

MIDNIGHTER #1

Le dur à cuire d'Authority qui a enfin droit à ses aventures solo, c'est le grabuge assuré. Mais quand en plus, Garth Ennis se charge des scénarios (et Chris Sprouse des dessins), ça promet ! Une forme carrément différente de la justice !

DC/Wildstorm - Novembre - 2,99 $

PUNISHER WAR JOURNAL #1

Le Punisher n'est pas content. Après les événements de Civil War, le guerrier urbain a la gâchette facile. Le moment est mal choisi pour l'embêter. Malheureusement pour eux, super-héros et criminels en tous genres n'ont pas compris le message. Matt Fraction et Ariel Olivetti lâchent le plus furieux des justiciers dans le Marvel Universe.

Marvel - Novembre - 2,99 $

DC HEROES : SUPERGIRL

Reliure réunissant les cinq premiers épisodes de Supergirl pour un arc signé Jeph Loeb/Ian Churchill, dans la droite lignée des aventures de la belle blonde déjà parue dans Superman/Batman. Ce ne sont peut-être pas les débuts solo de Supergirl, qui sont en eux-mêmes inoubliables, mais c'est surtout sa confrontation avec Lex Luthor (suite directe des événements de Villains United), et la révélation des vraies origines familiales de la kryptonienne. Supergirl ne cacherait-elle pas un côté obscur ? À vous de voir...

Panini - Octobre - NC

JACOB LE CAFARD (UN PACTE AVEC DIEU ÉPOQUE 2)

Un Pacte Avec Dieu fait partie des oeuvres majeures de Will Eisner, lui-même considéré à juste titre comme l'un des auteurs de comics les plus importants. Jacob le Cafard dresse le portrait du Bronx, à une époque où l'Amérique touche le fond : la grande dépression de 1929. En cette période de misère, Jacob essaye de survivre et Eisner fait preuve de toute sa science du croquis social. Une suite de scènes (en noir & blanc) aussi touchantes que puissantes, et qui sentent le vécu. Une lecture s'impose pour tous ceux qui pensent que la BD américaine se limite aux super-héros !

Delcourt Comics - Octobre - 12,90 €

IRON MAN EXTREMIS

Si aux USA, cette relance de la série Iron Man a été interminable à éditer, Panini fait le choix de la sortir directement sous forme d'album relié, et ce n'est pas plus mal. Warren Ellis réinvente les origines d'Iron Man et le redéfinit pour le 21è siècle, tandis qu'aux dessins, Adi Granov est éblouissant par ses ambiances métalliques, et forcément appropriées sur un tel personnage. Un bel objet dont il serait dommage de se priver !

Panini - Novembre - 18,50 €

LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND : LE GRAND LIVRE DES RÊVES

En 1905, Windsor McCay a écrit (et dessiné) une étape importante de l'histoire de la BD américaine en publiant, de manière hebdomadaire dans la presse, les aventures rêvées de Little Nemo. Chaque aventure, propice à l'allégorie, se concluait par le réveil du jeune héros. Aujourd'hui, Delcourt a la bonne idée de ressortir cette oeuvre qui fit date et définit les codes de la BD pour plusieurs générations de créateurs. Ce recueil (coûteux il est vrai, mais il s'adresse clairement aux collectionneurs endurcis), est donc le bienvenu.

Delcourt Comics - 125 €

STRANGERS IN PARADISE T.1-2

À travers sa parution française, SIP est passé entre les mains de différents éditeurs. Au gré des circuits de distribution, les lecteurs n'ont pas tous eu l'occasion de suivre la saga depuis le début. Kymera, l'actuel éditeur VF, s'en est préoccupé et ressort une nouvelle version des premières aventures de Francine et Katchoo. Si vous avez loupé le train la première fois, voici donc une seconde chance, dans une version en quelque sorte "remastérisée".

Kymera - 14 €

VERTIGO CULT : SANDMAN T.5 A GAME OF YOU

Pour inaugurer l'arrivée de Vertigo dans son escarcelle, Panini a bien choisi : la suite du Sandman de Gaiman. Barbie, personnage central de cet arc, est une femme récemment divorcée qui n'a plus de rêves. Un jour, un inconnu lui offre un talisman qui lui donne accès à un monde de fantaisie. Si jamais vous êtes passé à côté des 4 premiers tomes, n'hésitez pas... Et récupérez au passage les précédents volumes (parus, eux, chez Delcourt). Sandman, c'est un rêve éveillé.

Panini - Octobre - 21,00 €

Dernières Nouvelles

L'ACTUALITÉ EN BREF DU MONDE DES COMICS

Batgirl Superstar

Le quatrième titre All-Star annoncé (Après Superman, Batman et Wonder Woman), sera All-Star Batgirl. Cette reinterprétation des débuts de l'héroïne (version Barbara Gordon), se fera sous la houlette de Geoff Johns et JG Jones pour au moins six numéros. À l'origine, il devait s'agir d'une aventure de All-Star Batman & Robin, mais l'histoire s'est étoffée et l'idée d'en faire une série s'est rapidement imposée. Le Joker est au menu mais la rencontre avec Batgirl devrait se solder d'une manière assez différente du classique Killing Joke (l'histoire d'Alan Moore et Brian Bolland dans laquelle Barbara Gordon finissait en chaise roulante).

Le retour (attendu) de Thor

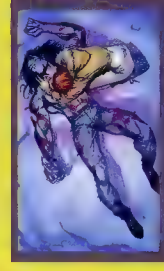
Ça n'a absolument rien d'une surprise tant il le disait entre les lignes : J.M. Straczynski sera le scénariste du renouveau de **Thor** dans un futur mensuel éponyme. Le nom du dessinateur était moins couru d'avance. C'est le français Olivier Coipel qui illustrera les premiers épisodes de la troisième série consacrée à l'asgardien. Premières pages visibles en 2007. Straczynski ne pouvant être partout, il abandonne du coup la série **Fantastic Four** qui sera désormais écrite pas Dwayne McDuffie, créateur de **Static Shock** et de **Milestone Comics**, et qui vient, par ailleurs, de signer le scénario du jeu vidéo **Justice League Heroes** (cf. p86). Reprendre Thor est un défi particulièrement osé pour la nouvelle équipe, tant le héros a souffert commercialement par le passé. Mais le talent des créateurs, associé à une nouvelle donne après le crossover **Civil War**, nous fait espérer un résultat à la hauteur du challenge.

CYBERFORCE AU PLACARD...

Ron Marz a informé ses fans sur son forum que la série Cyberforce, qu'il scénarise, *"marquerait une pause après la parution du #6."* La série n'est pas officiellement arrêtée (même si ça ressemble à un enterrement de première classe), mais aucun nouvel épisode n'est programmé pour l'instant et ça devrait être ainsi au moins jusqu'à la mi-2007, quand Top Cow est supposé réorganiser ses titres, ou en tout cas, les sortir, ce qui ne serait déjà pas si mal...

Nouveau team pour les Fugitifs

Brian K. Vaughan et Adrian Alphona, les auteurs emblématiques des Runaways (les "Fugitifs" en VF), quitteront la série au #24 du second volume, qui elle ne s'arrête pas pour autant. Joss Whedon prend la relève des scénarios, tandis que les dessins seront assurés par Michael Ryan. Whedon étant un auteur très en vue après ses Astonishing X-Men, Marvel espère que son arrivée va faire gagner à la série de nombreux lecteurs.



TRANSFERT MARVELLIEN

Mike Wieringo a cessé d'oeuvrer sur la série **Friendly Neighborhood Spider-Man** au #10, une info annoncée en catiminie dans l'épisode suivant. Son actualité immédiate comporte deux épisodes de la série **Ms. Marvel** et l'une des histoires de **"Stan Lee Meets..."** utilisant le Silver Surfer. Mais Marvel lui aurait déjà trouvé un projet d'envergure.

L'APRÈS ANNIHILATION

L'event cosmique de Marvel n'a pas rivalisé avec les ventes de **Civil War**, mais l'éditeur en est suffisamment satisfait pour prévoir de multiples suites. La principale (et plus prévisible), est un nouveau mensuel **Nova**, le héros qui apparaissait dans la revue française éponyme. Quasar et le Super-Skrull feront chacun l'objet d'une mini-série et les Hérauts de Galactus feront l'objet de divers spéciaux

PROLONGATIONS...

Marvel semble avoir tranché. Après avoir envisagé de limiter **Astonishing X-Men** aux seuls épisodes de Joss Whedon et John Cassaday (ce qui serait revenu à stopper la série après leurs futurs départs), le titre continuera bien avec une nouvelle équipe créative.

Chassé-Croisé...

Au premier abord, rien qui change le quotidien des fans. En interne, cependant, c'est un véritable événement qui vient de se passer au niveau éditorial : Mike Marts, éditeur des **X-Men** et des titres associés depuis des années, vient de quitter Marvel pour le camp d'en face. Il arrive chez DC où il éditera des séries comme la nouvelle série **All-Star Wonder Woman** (dessinée et scénarisée par Adam Hughes). En dehors de l'impact administratif, cette annonce intervient surtout dans un contexte où Marvel et DC se font la guerre des auteurs exclusifs depuis des mois. Marts (remplacé par Axel Alonso en tant que grand ponte des titres X), arrive chez DC avec un volumineux carnet d'adresses et la question est de savoir s'il ne va pas amener, dans son sillage, des auteurs qui travaillaient jusqu'ici chez Marvel. La réponse de ces derniers ? Débaucher Steve Wacker, jusque-là éditeur de **52** chez DC, alors que cette maxi-série très spéciale est encore en cours de réalisation ! Rien qui change le quotidien des lecteurs, OK, mais en cuisine, les maisons d'éditions s'activent pour essayer de se réorganiser.

Wonder Woman... à la cave !

Après le musée de Jack Kirby, ce sera sans doute au tour d'un autre « père fondateur » d'être honoré. L'un des fils de William Moulton Marston (créateur de Wonder Woman, voir Comic Box vol.2 #4), compte en effet ouvrir un musée (doublé d'un site web), consacré à l'oeuvre de son père. Les fans ne devront pourtant pas s'attendre à un palace : Peter Moulton Marston, âgé de 77 ans, prévient déjà que le musée sera basé dans... le sous-sol de sa maison, à Bethel, dans le Connecticut. Ça promet niveau ambiance !

ET LE CROSSOVER DE L'ÉTÉ 2007 SERA...

Chez Marvel, ce sera **World War Hulk,** concept qui avait d'abord filtré sous le titre "Hulkmaggedon". À l'évidence, le titan vert y figurera en bonne place, avec Grek Pak (déjà scénariste de Planet Hulk), et John Romita Jr aux commandes. Gary Frank, qui avait lancé **Supreme Power**, puis **Squadron Supreme** avec JMS, va également regoûter à Hulk le temps de quelques épisodes, puisque World War Hulk s'organisera non seulement autour du mensuel Hulk, mais aussi d'une mini série annexe.

MILLAR AU FUTUR COMPOSÉ

Mark Millar n'est jamais à court d'indices quand il s'agit de teaser ses projets à venir. Ayant terminé le scénario de **Civil War**, l'auteur écossais a annoncé sur son forum être déjà passé au projet suivant, qui sera dessiné par son complice d'**Ultimates,** Bryan Hitch. Mais les activités du scénariste ne s'arrêtent pas là : une mini-série de six épisodes (illustrée par Howard Chaykin), est en chantier pour Marvel Knights et mettra en scène (dixit) "un héros très connu de Marvel". Enfin, un troisième projet implique la reprise d'une série Marvel très connue, appelée à changer d'équipe créative. Tout ça est prévu pour 2007 bien sûr, et n'inclut pas **1985**, le projet infographique mis en chantier l'an dernier.

IRON MAN

Tout s'enchaîne rapidement dans le projet de film **Iron Man** que commence Jon Favreau ces prochaines semaines. Tony Stark prendra vie sous les traits de Robert Downey Jr (Chaplin, Kiss Kiss Bang Bang). Jim "Rhodey" Rhodes sera, quant à lui, campé par Terence Howard (Hustle & Flow). Le Mandarin n'a qu'à bien se tenir !

FANTASTIC FOUR : RISE OF THE SILVER SURFER

Oui, c'est bien le titre à rallonge choisi par la Fox pour la séquelle du blockbuster de 2005. Le surfeur d'argent (campé par Doug 'Abe Sabiens' Jones), sera réalisé tout en motion capture (un peu comme Gollum dans le Seigneur des Anneaux). Galactus et Dr Fatalis seront également de la partie. Reed et Sue devraient célébrer leur mariage. Seule inconnue : avec un script aussi ambitieux, était-ce vraiment raisonnable de sortir le film en juillet 2007 ?

BLADE SE CASSE LES DENTS

Dommage. La série TV de **Blade** (dont nous sommes assez fans à la rédaction), a démarré en trombe côté audiences aux USA, avant de plonger dans les derniers épisodes. Conséquence : pas de deuxième saison à la suite des 13 premiers épisodes. En tout cas, pas sur Spike TV, la chaîne qui diffusait la série. Aux dernières nouvelles, David Goyer, son producteur, chercherait une autre chaîne...

PLUS DE X-MEN ?

Comme on s'en doutait, la Fox ne veut pas tuer la poule aux œufs d'or. Aussi, Tim Rothman, le président du studio, a-t-il récemment déclaré qu'ils travaillaient actuellement sur d'autres concepts dérivés d'**X-Men**. Car si réunir l'équipe originale coûtait bien trop cher, envisager des spin-off à moindre coût ne lui déplairait pas. Tant que Brett Ratner n'est pas dans le coup, on lui accorde le bénéfice du doute...

New New Thunderbolts...

Fabian Nicieza et Tom Grummett abandonnent les Thunderbolts au #109. Nicieza écrivait les aventures du groupe (à travers diverses incarnations), depuis 2000. La série ne s'arrête pas pour autant et devrait même profiter d'un regain d'attention suite aux retombées de Civil War, un changement partiel de la composition de l'équipe et surtout l'arrivée d'une nouvelle créative team au #110: Warren Ellis et Mike Deodato. Ce dernier était pourtant jusque-là annoncé sur Squadron Supreme, mais il semblerait que Marvel profite de Ultimate Power (le clash entre les Ultimates et Squadron Supreme), pour mettre au frigo pendant quelques mois la série de J.M. Straczynski.

Revival Canadien et plus...

Après des mois de rumeurs de relaunch de la série **Alpha Flight**, le prochain titre consacré à une équipe canadienne de Marvel est confirmé. Son titre ? **Omega Flight,** du nom des ennemis jurés d'Alpha. Bien entendu, Marvel l'a annoncé lors d'une convention canadienne... Prévue pour 2007, la série profitera du contexte laissé par **Civil War** et regroupera des personnages pas forcément originaires du Canada afin de plus intéresser le public américain. Michael Avon Oeming (**Thor, Ares, Beta Ray Bill**), s'occupera des scénarios et Scott Kolins (**Flash, Marvel Team-Up**), des dessins. Dans la catégorie "équipes qui reviennent", on trouve aussi le plus surprenant **Clan Destine**. On se souviendra que la première série de ce nom avait été un véritable casus belli entre Alan Davis et Marvel, l'auteur estimant que l'éditeur avait coulé le titre. Ce sera bien sûr Davis qui sera aux commandes de ce relaunch, d'autant qu'il vient de renouveler son contrat d'exclusivité avec Marvel. Apparus comme personnages secondaires dans la série **Runaways**, les membres d'Excelsior, une équipe de jeunes héros, referront surface sous le nom des Loners. Marvel se sont en effet aperçus que le nom Excelsior ne leur appartenait pas (il est déposé au nom du seul Stan Lee). Les Loners feront l'objet d'une mini-série en six épisodes, scénarisée par C.B. Cebulski et dessiné par Karl Moline. Et d'autres équipes devraient être annoncées...

Heroes-mania online

Heroes, la nouvelle série télévisée avec plein de gens à super-pouvoirs, a démarré très fort en termes d'audience américaine. C'est l'une des réussites de cette rentrée. Jeph Loeb, qui fait partie des scénaristes du feuilleton, fait tourner à plein régime son carnet d'adresses "comics" et c'est ainsi qu'en parallèle de la diffusion de chaque épisode TV, une traînée d'artistes produisent chaque semaine un cybercomic dérivé de l'univers d'Heroes. Jim Lee, Michael Turner, Tim Sale, Koi Turnbull et quelques autres sont de la partie. 22 comics en ligne sont ainsi prévus. Une sortie sous forme de TPB, à l'issue de la première saison, ne serait pas impossible... Les premiers comics sont déjà téléchargeables à l'adresse http://www.nbc.com/Heroes/novels/, mais attention, si vous comptez regarder la série lors de sa diffusion française, ces comics contiennent quelques spoilers...

CRISIS À GÉOMÉTRIE VARIABLE

Aux USA, les deux plus gros éditeurs sont visiblement arrivés au maximum de leurs capacités de production avec la sortie d'**Infinite Crisis** chez DC et de **Civil War** chez Marvel. Les deux mini-séries ont chacune rencontré des problèmes de délais... Et ont réagi différemment. Chez Marvel, **Civil War #4** (et sans doute les numéros suivants), ayant été décalé d'environ un mois, c'est quasiment tous les épisodes liés à la firme qui ont été affectés. Chez DC, on a fait le choix de sortir **Infinite Crisis** relativement dans les temps, à une ou deux semaines près. Problème, le dernier épisode contenait certaines pages réalisées à la hâte. L'éditeur les a entièrement fait refaire dans le recueil. Pas seulement "rectifiées", mais carrément "remplacées" par de nouveaux dessins de George Pérez. La décision a beaucoup fait parler aux USA, les lecteurs des fascicules se plaignant de ne pas avoir la version peaufinée. Reste à savoir quelles planches nous auront en VF...

MARVEL TIMBRÉ !

Après DC, c'est au tour des héros de Marvel de devenir des sujets de timbres. La série, éditée par la poste américaine, réunira 10 héros emblématiques (Spider-Man, Hulk, Submariner, la Chose, Captain America, Silver Surfer, Spider-Woman, Iron Man, Elektra, Wolverine), reprenant des couvertures classiques (le #1 d'Amazing Spider-Man par exemple). Sortie prévue l'an prochain et bien sûr seulement aux USA.

Mad Movies

le plus fort du cinéma

LE LABYRINTHE DE PAN CRITIQUE ET PHOTOS EXCLUSIVES !

En vente chez votre marchand de journaux

Dr Psycho

Les portes du paradis ?

Que faire, quand des personnages à défaut d'être devenus complètement inutiles, atteignent une étape à partir de laquelle le scénariste s'avère incapable de raconter la suite ? C'est facile, il suffit d'envoyer ce beau monde au placard, en lui faisant subir le bon vieux coup du « portail » vers l'utopie. C'est après que ça se gâte.

FOR ALL HE'D DONE, HE DESERVED HEAVEN... NOT PRISON.
BUT NOW, AT LONG LAST, HE KNOWS THIS ISN'T THE END. HE ONCE BELIEVED IT TO BE.
NOW HE KNOWS THERE'S A DOOR.
THERE'S A DOOR. EVEN IF HE'S NOT GOING TO USE IT.
NOT TODAY, ANYWAY.

Il est des circonstances pour lesquelles les auteurs (après avoir passé 10, 30, ou 50 épisodes à se concentrer sur un ou deux personnages), arrivent à saturation et veulent tout simplement changer d'axe. Que faire, alors, de ces héros qui ont atteint le point culminant de leur histoire ? La réponse facile serait de les tuer. Mais il y a aussi des scénaristes qui n'arrivent pas à casser leur ex-personnage fétiche. Soit par attachement personnel, soit parce que l'éditeur leur a signifié qu'il était hors de question de casser un héros que d'autres pourraient encore utiliser... Reste alors la solution du « portail », de la grande porte cosmique, ou tout au moins d'une téléportation qui s'ouvre pour emmener nos héros vers une sorte d'utopie promise, et dont on ne les ressortira pas de si tôt.

Dans les années 70, Steve Englehart utilise cette astuce sur ses épisodes des **Vengeurs** pour mettre un point final à la saga de Mantis, héroïne qui servit de fil rouge dans ses intrigues. Elle finit par accéder à un nouveau plan de puissance après avoir épousé un extra-terrestre. Et comme l'omnipotence ne peut réellement s'exprimer dans les canons habituels des comics, le nouveau couple surpuissant disparaît dans un grand halo blanc. La version cosmique de « ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants ». Nous ne verrons pas le paradis vers lequel est emporté Mantis. Il est tout simplement inracontable, trop parfait pour les comics. D'ailleurs, bien des années plus tard, quand Mantis s'en échappe, la seule manière d'expliquer son retour est de dire que ce n'était pas l'utopie promise. La technique est identique dans **Avengers #200** (1980), quand David Michelinie (à qui l'on a forcé la main pour changer son scénario original), ne sait plus quoi faire de Ms. Marvel et de son amant Marcus. Pas de problème, il suffit de faire passer, là aussi, le couple vers une autre dimension, dans une scène béate. Mais comme dans ces cas-là, le scénariste qui fait revenir le personnage est rarement celui qui l'a banni, les choses tournent à la tragédie quand on revoit Ms. Marvel. Non, ça n'avait finalement rien d'un paradis là non plus...

Les Vengeurs sont décidément assez touchés par le phénomène, puisqu'un autre couple (Sersi/Chevalier Noir), subit à nouveau ce sort dans le **#375** (1994) de la même série. Sersi est devenue trop puissante (et folle). On lui propose donc de disparaître avec son compagnon dans une autre dimension où elle pourra gérer ses pouvoirs. Bien entendu, ce ne sera pas davantage le cas que pour les autres : on la retrouve quelques mois plus tard dans les séries de l'Ultraverse (label alors publié par Marvel), pas plus heureuse qu'avant... Les Vengeurs sont spécialistes de ce phénomène, mais n'en ont pas l'exclusivité. Chez DC, ce qui arrivait à l'issue de **Crisis On Infinite Earths #12** (1986) au Superman des années 40, à son épouse, au Superboy de Terre Prime et enfin au jeune Alex Luthor, sortait strictement du même moule. Plutôt que de périr dans l'espace, tout ce beau monde passe à travers un grand portail blanc menant soit-disant à un paradis. Sur la foi des exemples précédents, c'est sans surprise qu'on découvre dans **Kingdom** (1999), que le vieux Superman est prisonnier d'une sorte de dimension de poche dont il espère bien s'échapper un jour. En définitive, on retiendra que les comics n'aiment pas les happy ends. Et qu'ils ont même un problème de base avec le concept de « fin définitive ». La bonne nouvelle, c'est que même si votre personnage préféré disparaît dans les limbes, vous finirez bien par le revoir. C'est mécanique. La mauvaise nouvelle, c'est qu'il en ressortira rarement grandit, le plus souvent dépressif ou amer. Tout personnage à qui l'on promettrait une sorte de Valhalla ou de retraite bien méritée, s'expose donc à bien des déceptions... une fois passé de l'autre côté du portail.

Xavier Fournier

NOUVEAU !!! MAGASIN PEKABUL 28 GRAND RUE 22100 DINAN

BOUTIQUE SPECIALISTE PRODERS COMICS CINE MANGA

WWW.PEKABUL.COM

TEL: 02.96.85.04.33

PLUS DE 1.500 RÉFÉRENCES

PAIEMENT SÉCURISÉ

24H/24 - 7J/7

BOWEN BUSTES

GARGOUILLE GRISE: 70€
BARON BLOOD: 65€
KANG: 70€
BISHOP: 70€
PROF XAVIER: 60€
POLARIS: 60€
HAVOK: 60€
TIGRA: 50€
TERRAX: 70€
IRON FIST RED: 125 €

BOWEN STATUES

NAMOR BLACK: 200€
HULK: 250€
CAPTAIN MARVEL 1/3: 200€
MYSTERIO: 225€
BLACK BOLT: 215€
VENOM: 225€
MOONKNIGHT: 220€

SIDESHOW

DIORAMA 4FF: 200€
GHOST RIDER MAQUETTE: 210€
WOLVERINE MAQUETTE: 210€
MAGNETO MAQUETTE : 200€
WOLVERINE VS SABRETOOTH: 300€
HULK PREMIUM: 350€
BUSTE 1:1 SPIDERMAN 430 €
BUSTE 1:2 DR DOOM 220 €

DC DIRECT

STATUE SUPERMAN FOREVER: 200€
BUSTE CATWOMAN: 50€
BUSTE SUPERGIRL: 50€
BUSTE WONDER WOMAN: 50€
STATUE SUPERMAN IN FLIGHT: 120€
STATUE SUPERMAN COVER 83: 85€
REPLIQUE KRYPTONITE 1.000EX: 165€

MOORE CREATIONS

KABUKI AP 300EX: 200€
SHE DRAGON SIGNÉE: 170€

HARD HERO

SILVER SURFER 500EX: 300€
THOR: 200€
HAWKEYE: 200€
HULK: 220€
THE THING: 210€
IRON MAN: 210€
IRON FIST: 210€
HERCULE: 210€

X-MEN MAQUETTE

CYCLOPE: 100€
WOLVERINE: 120€
JUGGERNAUT: 130€
MAGNETO: 110€
PROF X: 100€

DIAMOND SELECT

BUSTE X-23: 45€
BUSTE NIGHTCRAWLER PIRATE: 45€
BUSTE EMMA FROST: 50€
BUSTE DANGER: 45€
BUSTE IRON MAN ALEX ROSS: 45€
BUSTE GREEN GOBLIN ALEX ROSS: 45€

STATUE SILVER SURFER CHROME 500 EX: 150€
STATUE IRON MAN MILESTONES: 150€
STATUE WOLVERINE UNLEASHED MILESTONES: 150€

LES HÉROS MARVEL®

LES SÉRIES D'ANIMATIONS CULTES POUR LA 1ÈRE FOIS EN DVD !

★ Captain America ★ Iron Man ★ The Mighty Thor

★ Sub-Mariner ★ The Avengers

Version intégrale en 13 ÉPISODES
sur chaque double DVD
Bonus : fiches inédites des personnages

TF1 VIDEO

JETIX

THE AVENGERS © 1998 New World Animation (uunrdlg) property. ® & © Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. CAPTAIN AMERICA © 1966 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. IRON MAN © & © 1966 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. THE MIGHTY THOR © & © 1966 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. SUB-MARINER © 1966 New World Animation (uunrdlg) property. ® & © Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.
designgraphic_mario